SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 10

64 páginas con todas las claves, códigos y secretos de los mejores videojuegos del momento

Descubre con nosotros los incontables enigmas que atesora el último lanzamiento de Psygnosis para PlayStation

ALUNDRA



■ TRUCOS. El «Chef» R. Dreamer te propone un suculento menú con todas las pistas y combinaciones secretas para los mejores juegos.

SUPLEMENTO GRATUITO

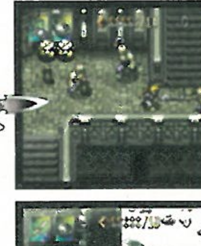
SUMARIO

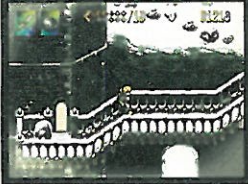
ALUNDRA /4/

Muchos sois los que habéis puesto vuestros ojos en este colosal Action-RPG que nos llega traducido al castellano gracias a PSYGNOSIS. Pues si estáis decididos a comprarlo, preparaos, porque además de largo, presenta bastantes complicaciones. Pero como no estamos dispuestos a que os quedéis atascados, NEMESIS se ha puesto manos a la obra para solucionar las dudas que os asalten en las primeras horas de juego. Una guía pormenorizada de todos los pasos a seguir, que estamos seguros os ayudará mucho. El mes que viene más.











SUPERTRUCOS /56/

La segunda parte de la guía de PANZER DRAGOON RPG os la ofreceremos el mes que viene. Hasta entonces, y si tenéis otros juegos «problemáticos», probad a ver si R. DREAMER ha encontrado alguna clave o truco que os eche una mano.







ALUNDRA

BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DE ALUNDRA. SU CALIDAD ES TAN GRANDE COMO EL NUMERO DE PROBLEMAS QUE OS PUEDE PRESENTAR. Y ESTA GUIA PRETENDE ALLANAROS EL CAMINO HASTA EL DESENLACE FINAL.

Suponemos que ya estaréis acostumbrados a que os lo digamos, pero en el caso de la guía que ofrecemos en esta ocasión, se nos antoja imprescindible. No utilicéis estas páginas sin mesura, ya que os hemos desvelado todos y cada uno de sus secretos. Lo recomendable es que avancéis por vuestra cuenta, y sólo en el caso de que tras varios intentos no lo-





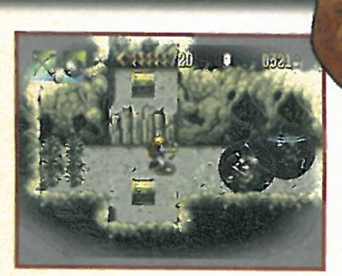


PLAYSTATION

MATRIX/PSYGNOSIS

ACTION RPG

gréis avanzar, recurrir a la guía. Como todos sabéis, la magia de un juego de estas características consiste precisamente en descubrir la forma adecuada para salir de un problema aparentemente irresoluble. Por eso, si a las primeras de cambio «tiráis» de la guía, perderéis la esencia y el encanto de este colosal ALUNDRA. Un juego que os puede dar satisfacciones durante meses, y que, insistimos, sería un pecado que no os enfrentarais vosotros mismos a sus enigmas. Después de esta advertencia, os emplezamos al mes que viene en el que continuaremos la guía.





MAPAS

Aunque no son imprescindibles para finalizar la aventura, estos mapas os facilitarán bastante vuestro deambular por el mundo de ALUNDRA. El mapa de abajo pertenece a la villa de Inoa, y en ella se especifica detalladamente quién habita en cada casa del pueblo. El mapa de la derecha, sin embargo, ofrece una vista más amplia de la vasta región que rodea a Inoa, y os servirá para encontrar puntos estratégicos para finalizar con éxito las múltiples misiones. Hay muchos más lugares de los que os hemos especificado, pero seréis vosotros los que deberéis encontrarlos.



SEPTIMUS
BEAUMONT
GILES
SYBILL
JESS
MEADE
NAOMI
ELENE
YUSTEEL
LUTAS
BONAIRE
KLINE
NADIA


TARIN'S MANOR
INOA VILLAGE
SANCTUARY
INOA MINE
NAVA'S HUT

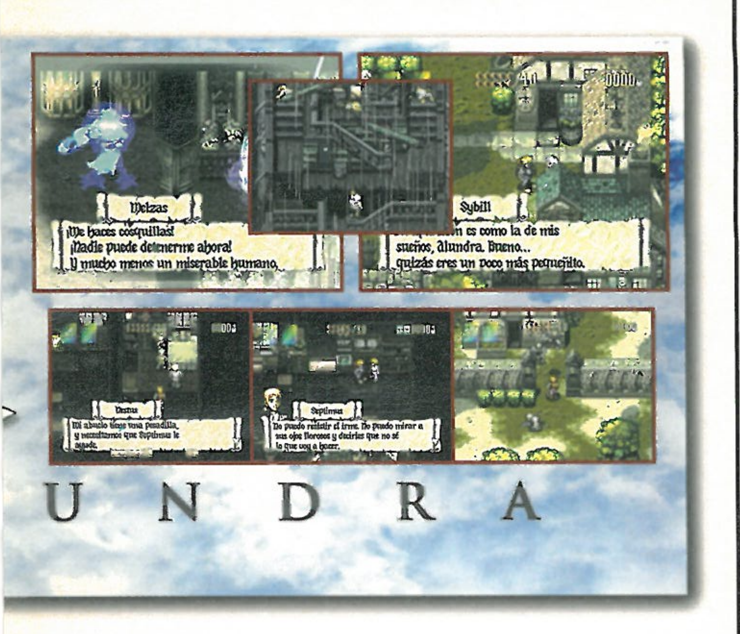
EL NAUFRAGIO

Mi extraña odisea tiene su inicio a bordo de un barco con destino a Torla, aunque mi meta final era la villa de Inoa. Tras intercambiar información con miembros de la tripulación y otros pasajeros, me decidí a hablar con el capitán Merrick. La primera vez no me prestó excesiva atención, pero tras salir de allí y hablar con los inquilinos del camarote contínuo al mío, volví a encontrar al capitán, ahora en la sala del timón. Hasta el gorro de mis preguntas, me imploró que me fuera a mi camarote y dejara de dar la paliza. Dicho y hecho, me fui al catre sin sospechar el desastre que se nos venía encima. Para empezar, volví a experimentar esos extraños sueños que me conducían a Inoa, pero esta vez protagonizados por un viejo mago llamado Lars y un fulano flamígero de nombre Melzas, que resultó ser el malo de la historia. Tras tomar consciencia del objetivo de mi misión en Inoa, desperté entre continuas sacudidas. El barco naufragaba, se iba al garete y yo estaba atrapado en mi camarote. Por suerte, una de las paredes estaba rota y pude salir a la superficie, justo a tiempo de ver como el barco se partía en dos, víctima de un temible tormentón. Recobré el conocimiento en Inoa, más concretamente en casa de Jess el herrero, tras ser recogido totalmente inconsciente en la playa. Tras grabar partida en el libro azul, situado al lado de la cama, me decidí a investigar el poblado de Inoa.



LA VILLA DE INOA

Nada más salir por la puerta de la herrería, una chica llamada Sybill salió a mi encuentro. Al parecer la pobre había soñado conmigo y estaba al tanto de mi misión. Dirigí mis pasos al oeste, pasada la fuente, hasta dos casas separadas por un perrera. Entré en la casa de la izquierda. En su interior agonizaba el viejo Wendell, víctima de una temible pesadilla. Tras hablar con las personas que rodeaban su ca-



ma, éstas me pidieron que buscara a un tal Septimus, que vivía en una casa situada justo encima. Tras encontrarle, el fulano me dijo que no tenía idea de como curar al abuelo. Al menos no todo está perdido: Septimus reconoció en mi rostro la marca de los Dreamwalkers, aquellos que pueden caminar entre los sueños, y me suplicó que fuera a la casa de Tarn, su antiguo maestro, situada al este del pueblo.

TARN MANOR

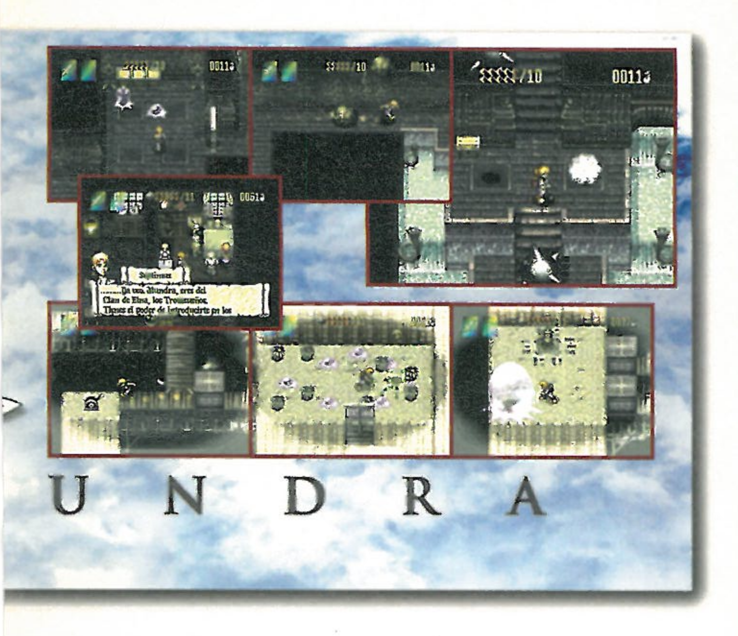
Tras grabar partida en casa del herrero, dirigí mis pasos hacia la casa de Tarn. El recibimiento no fue muy grato (tres mandriles de la estatura de Doc se abalanzaron sobre mí) pero estaba decidido a salvar la vida de Wendell. Nada más cruzar la puerta, Melzas hizo acto de presencia para cerrar las puertas en mis narices y azuzarme a cuatro Murgg (los monos de antes). Una vez liquidados, se abrió la puerta del centro, dentro de la cual aparecieron otros cuatro monos y lo que es mejor, un elixir. Era el momento de comprobar qué se ocultaba en el piso de arriba. La escalera de la derecha llevaba a un pasillo bloqueado por unas piedras, pero ocultaba un cofre con hierbas, que guardé en mi zurrón sin dudar-

lo. La escalera izquierda me llevó a un pasillo repleto de Murggs y una puerta para la que requería una llave. Regresé a la planta de abajo y pude ver cómo se había abierto una puerta al lado de la escalera izquierda. Entré en ella y activé una palanca que me llevó hasta una pasaje secreto y dos Pukkus (unas medusas terrestres bastante pesadas de matar). No tuve ningún problema en llegar hasta una sala mayor de la que pendían numerosas bolas con pinchos. Encontré otro cofre con hierbas y un interruptor que abría la puerta. Puse un barril en él y seguí adelante. Lo mismo hice en la siguiente estancia, aunque esta vez con cuatro interruptores. Recogí unas hierbas y una figura de oro con forma de halcón, cuya utilidad descubriría más adelante. Al final de un pasillo descubrí una habitación con tres puertas y un interruptor. Su posición determinaba la apertura de una u otra puerta:
Arriba: Todas las puertas cerradas.
Derecha: Puerta del centro abierta.
Izquierda: Puerta de la derecha.
Abajo: Puerta izquierda.
Entre por la del centro y tras esquivar la bola de pinchos recogí las hierbas del cofre. Volví a la estancia principal y pulse el interruptor para entrar por la puerta de la derecha. Tras caminar sobre los cuatro interruptores pude recoger una llave y con ella subí por la escalinata hasta aparecer en la planta superior de la casa. Abrí el cofre para coger el cántaro de vida y subir a once unidades mi barra de energía. De vuelta a la sala de entrada a la casa, era el momento de utilizar la recién adquirida llave en la puerta cerrada del piso superior. Tras la puerta se ocultaba el codiciado libro de Elna y dos cofres, uno con hierbas y otro con oro. Tras presenciar una nueva aparición de Melzas pude salir de la casa y regresar a Inoa.



LA VIDA ES SUEÑO

Nada más llegar a casa de Wendell comenzé a ojear con Septimus el libro de Elna, y acto seguido me encontré en el interior de la pe-



sadilla que atormentaba al pobre viejo. En ella pude verle rodeado de cinco Pukkus, y cómo pedía ayuda a grito pelado. Pulsé el interruptor para desbloquear el camino y seguí hacia adelante. Pulsé el segundo interruptor y tomé el camino de la derecha (el de la izquierda estaba bloqueado) hacia un nuevo interruptor para mover otro bloque y así poder recoger las hierbas del cofre. Volví hasta el camino de la izquierda, el que estaba bloqueado, y por él llegué hasta un nuevo interruptor, tras pulsarlo y andar un pequeño trecho, pulsé otro y pude divisar lo que parecía el final de los puentes de madera y un nuevo interruptor a mi izquierda. Fuí a por él, lo pulsé y caminando hacía abajo a la izquierda llegué hasta un cofre con otra figura de Halcón. Regresé hasta la esplanada de arbustos e hicieron su aparición un puñado de Pukkus, que no me costó liquidar, tras lo cual surgió un interruptor cuya función no era otra que levantar los bloques de piedra que iban cayendo, a medida que pisaba las abundantes trampas de los puentes de madera que tenía a mi izquierda. Con un poco de habilidad pude llegar hasta donde se encontraba Wendell y los Pukkus que le rodeban, los cuales se fundieron en un gran gelatinoide. Tras darle lo

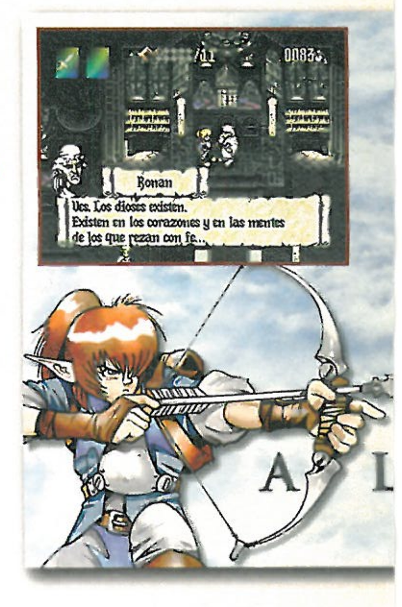
suyo se transformó en cuatro más pequeños y luegos estos en otros cuatro. Liquidados todos ellos, la pesadilla había terminado.

LA GRAN EXPLOSION

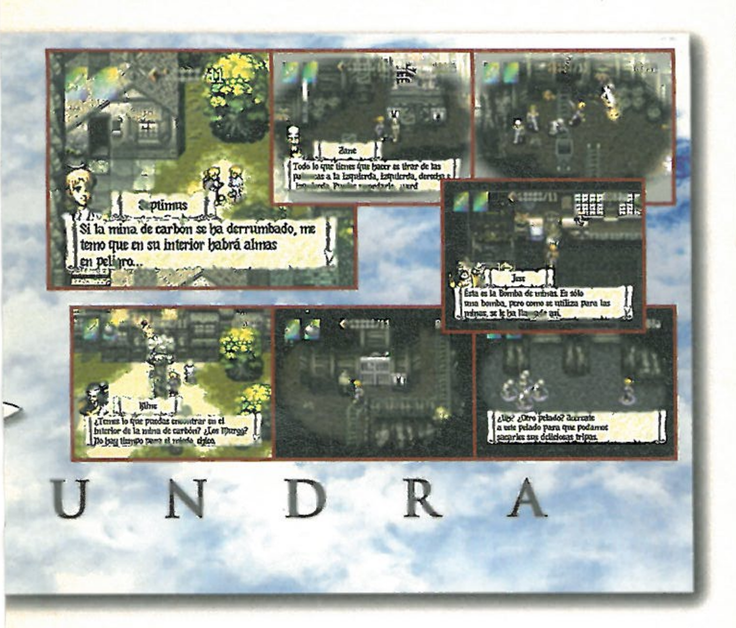
Tras liberar a Wendell fui con Septimus hasta su casa para aprender un poco más sobre mis poderes. Justo en la puerta de su casa nos topamos con Giles, el efebo de Ronan, el cura del pueblo, el cual quería verme, quizás alertado por mis poderes y el temor de que por mi culpa se le acababa el negocio. Tras hablar con Ronan y echar unos rezos regresé a casa del herrero a grabar partida y acto seguido me dirigí a casa de Septimus, el cual me narró las visiones de Sybill. Nada más acabar de hablar con Septimus, se sintió en toda Inoa un gran petardazo, procedente de la mina de carbón del noroeste. Hablando con la gente del pueblo me enteré de que había un superviviente de la explosión, llamado Olen, que descansaba en la casa situado justo encima de la fuente, la casa del alcalde. Malherido y postrado en una cama, aún tuve tiempo de cruzar unas palabas con Olen, tras lo cual no tuve otra solución que introducirme en sus sueños.

EL SUEÑO ETERNO

Al instante me encontré en la mina de carbón. Tras hablar



con todos los presentes, incluido Olen, dirigí mis pasos hacía la otra cueva para charlar con un tal Zane, el cual debería explicarme la manera de activar el motor de la mina. Esto se hacía pulsando en los dos interruptores la siguiente secuencia: Izquierda, Izquierda, Derecha e Izquierda. Regresé a la cueva principal para hablar con Olen, y éste destruyó las rocas que taponaban las vías de la mina. Del agujero empezaron a salir Murggs que tuve que liquidar antes de que mataran a Olen y los otros. Del cielo cayó un cofre con otro Halcón, que debí recoger con rapidez ya que Septimus me sacó del sueño a toda pastilla,



dado que Olen estaba a punto de palmarla. Y de hecho, la «diñó» acto seguido. Tras echar unas lagrimitas, regresé a casa de Jess el herrero. De sus manos recogí una nueva arma, unas bombas con las que tirar abajo algunos tipos de rocas. Grabé partida y me dirigí hacia la mina.

SOY MINERO...

Situada al noroeste de Inoa, la entrada a la mina estaba bloqueada por un pequeño derrumbamiento que no supuso ningún problema para mis bombas. Lo mismo en la siguiente estancia. Mi primer encuentro con las tortugas me enseñó que la mejor manera de acabar con ellas es meterles una bomba en cuanto saquen la cabeza. También pude ver un interruptor oxidado que no cedía ni a la de tres a mis golpes de espada. Pasé de él, y con ayuda de una bomba liberé la la escalera hacia la planta de abajo. En ella encontré a un tipo llamado Lyman, atormentado por cuatro Murggs palizas. Tras eliminarlos sólo tuve tiempo de intercambiar unas palabras con un Lyman ya moribundo, que me suministró la llave de la sala del motor del sistema de vagonetas, junto a la derecha de la entrada de la mina. Regresé hasta

allí no sin antes inspeccionar el contenido de los cuatro cofres allí presentes. Ya en la sala del motor, recordé la combinación que me dijo Zane durante la pesadilla de Olen. Tras ejecutarla, ya estaba en condiciones de usar la vagoneta, y así lo hice. Me monté en ella e inicié una frenética carrera que me llevó hasta una nueva zona de la mina, y durante la cual pude destruir la roca que tapaba el camino e impedía usar el interruptor de antes. Entré por la puerta de arriba a la izquierda y tras sortear un buen número de tortugas llegué hasta lo que parecía un segundo motor. Por desgracia, un derrumbamiento me impedía el paso. Por suerte pude llegar hasta él a través de la gruta de la derecha y tras esquivar la lluvia constante de piedras. Activé el segundo motor y regresé a la cueva donde estaba la vagoneta. En la parte inferior pude ver un nuevo interruptor (que hasta ese momento era innacesible) que hacía las funciones de cambio de agujas para la vía de la vagoneta. Lo pulsé y me dispuse para otro emocionante viaje que me condujo hasta una cueva con tres Murggs y lo que parecía el cadáver de otro hombre. Entre sus pertenencias encontré una llave, y por un momento recordé que había olvidado visitar el tramo de vía abierto con mi primer viaje en vagoneta. Rehice todo el camino hasta la entrada de la mina, bajé de la vagoneta y fui hasta el interruptor al que no pude acceder antes para accionarlo y cambiar el sentido de la vía. Gracias a ello llegué hasta una nueva zona guardada por un portón de madera que pude abrir con la llave. En lo alto de la plataforma había un extraño signo que brillaba. Lo pisé y me teletransportó a una pequeña cueva en la que pude grabar partida y recuperar energía. De regreso pude darme cuenta de las gigantescas dimensiones de esta nueva cueva. Utilizando con algo de picardía las vagonetas pude alcanzar los dos cofres (ambos con hierbas) así como la entrada a una nueva cueva, abajo a la izquierda, no sin antes pulsar el interruptor de abajo para hacer





caer un oportuno bloque de piedra. En la cueva encontré unas cuantas tortugas y suelo agrietado, que pedían unas bombas a gritos. La siguiente estancia estaba indundada y rebosante de Pukkus. Liquidados éstos, salte sobre los diferentes mojones de madera hasta llegar a lo que parecía el cadaver de Zane y un cofre (en el que se ocultaba una llave). Utilicé la llave para abrir y presionar el cambio de agujas de la vagoneta de la gran cueva, abajo a la derecha. La vagoneta tomó esta vez el camino de la izquierda para llegar hasta una nueva parte de la mina (y mira que es grande la condenada) con un cofre (con otro halcón dentro). La puerta de arriba a la izquerda conducía hasta una cueva con otro cofre y una vagoneta. Monté en ella y me llevó hasta varias cuevas más y un largo pasillo donde encontré un tercer motor. Para activarlo pulsé tres veces la palanca de abajo y una vez la de arriba, para luego saltar sobre el motor tres veces. Bajé por el ascensor y me detuve sobre un extraño resplandor, que me recuperó totalmente de mis heridas, sin saber que en la siguiente estancia me aguardaba una sorpresa: Zazan, el rey de los Murggs y sicario de Melzas. Tras desaparecer éste, no tuve más remedio que liquidar a su gente para

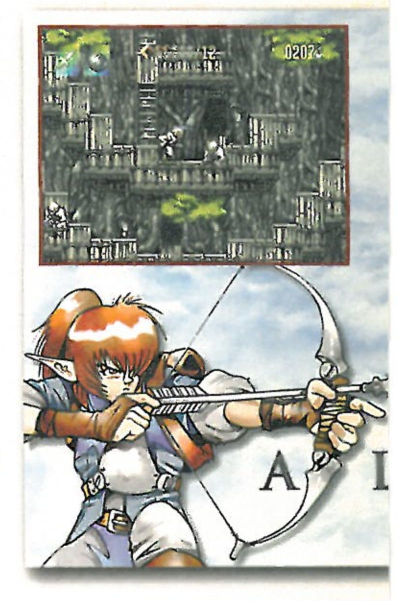
alcanzar la salida, no sin antes recoger el Life Vessel oculto en el cofre. Sin posibilidad de regresar a la mina, y la ruta hacia el sur cortada, el único camino hacía Inoa pasaba por las proximidades del gran árbol, el cuartel general de los Murggs. Tras intentar infructuosamente accionar una palanca, regresé por donde había salido con la esperanza de que el camino se habría abierto. Y así sucedió. Tras intercambiar unas palabras con Jess y cia. pude regresar a Inoa.

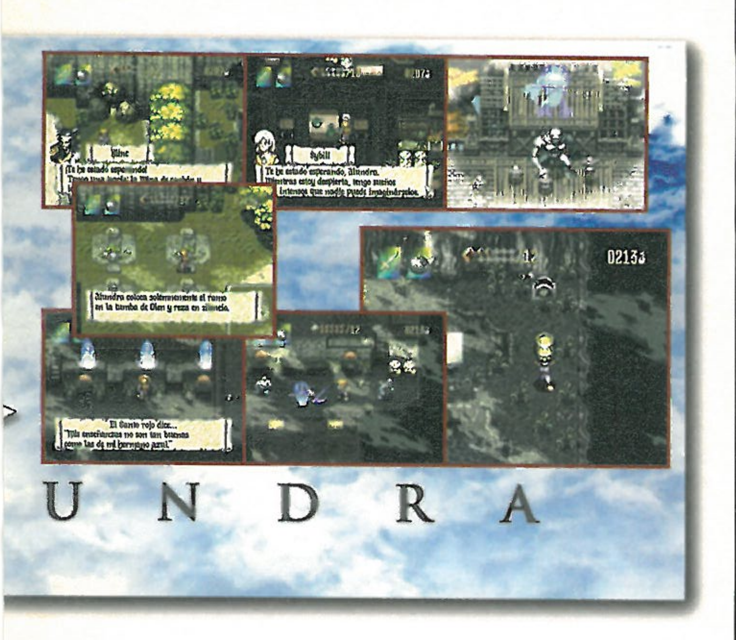
SYBILL LA VIDENTE

Justo cuando creía que iba a poder grabar la partida, una mujer llamada Sierra me impidió la entrada a la casa de Jess, contándome no se qué historia sobre las visiones de Sybill. La tía petarda parecía no largarse, así que la hice un favor y fui a hablar con Sybill. Tras escuchar y ver sus alucinantes visiones (con hombres lobo de por medio), regresé a casa de Jess, el cual me suplicó que llevara un ramo de flores a la tumba del pobre Olen.

EL CEMENTERIO

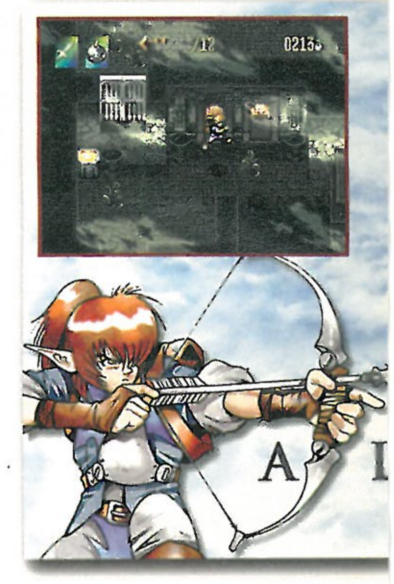
El camposanto estaba situado al norte de Inoa, justo detrás de la iglesia santuario donde hablé por primera vez con Ronan. Reconocí fácilmente la tumba, ya que era la única sin flores, pero no podía imaginar lo que iba a suceder en cuanto dejara el ramo frente a la lápida. Unas voces de utratumba me guiaron hasta una siniestro «meño», que guardaba la entrada al panteón de Lars, el cual parecía acabar en una sala con cinco tumbas. Entré en la sala de la derecha y pude hablar con un espectro que me conminó a rendir respeto a los inquilinos de las cinco tumbas de abajo. El problema es que esta gente era un poco pija en vida, por lo que ahora que estaban muertos debía rendirles mis respetos en orden a su rango, o de lo contrario no me dejarían pasar. Estos eran (de izquierda a derecha): el Santo Verde, Santo Azul, Santo Blanco, Santo Rojo y Santo Marrón.



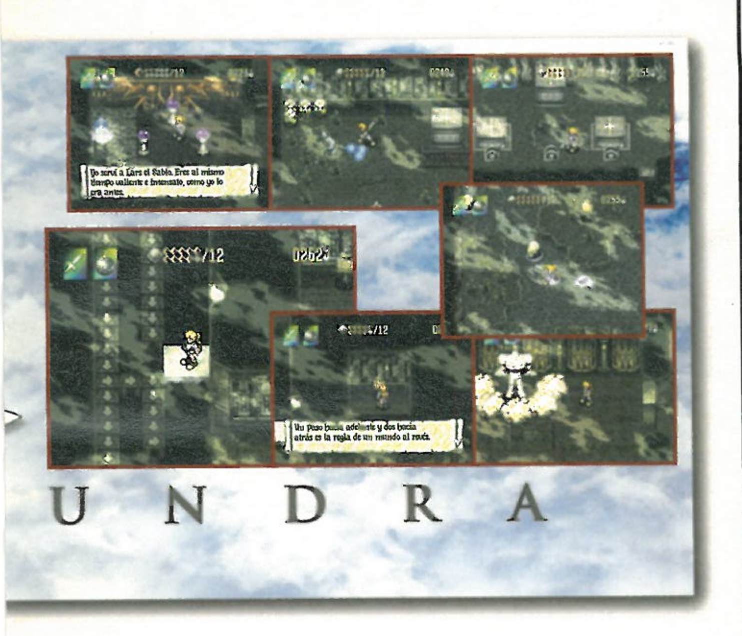


Gracias a las pistas que me dieron cada uno, pude adivinar el orden jerárquico que no era otro que Blanco, Azul, Rojo, Verde y Marrón. Una vez que los tenía a todos contentos, retorné a la sala del espectro y tras charlar con él, fui testigo de cómo los cinco Santos me abrían el camino hacia nuevas zonas de este siniestro inframundo. Para empezar, tuve mi primer encuentro con zombies y segadores, surgidos de improviso tras leer dos lápidas con mi nombre (al menos pude sacar en claro dos hierbas del enfrentamiento) y acto seguido me encontré en una gran sala repleta de interruptores y algunos agujeros. Por cierto, a la derecha de esta sala encontré dos lápidas cuyas enigmáticas inscripciones serían una buena pista para lo que me esperaba más adelante. Tras arrojarme al agujero situado frente a las lápidas de antes, llegué hasta una nauseabunda cueva con dos palancas y un ascensor. Tiré el barril al agua y di buena cuenta de los zombies. Usé los dos barriles para alcanzar el cofre y me dirigí a la puerta de la derecha, donde encontré otra hierba y un teletransportador donde grabar la partida y recuperar energía. De vuelta a las catacumbas, pude encontrar abajo a la derecha la entrada a otra sala, pero dentro una re-

ja me impidió el paso. Regresé a la zona del teletransportador y a la izquierda presencié como un «boloncio» de pinchos abría otro agujero en el suelo. Pero en lugar de tirarme por él, lo rodeé hasta llegar a las otras lápidas y un nuevo socavón. Me arrojé por él y pulsé las dos palancas de acuerdo a lo que indicaban las lápidas: Palanca izquierda a la izquierda, derecha a la derecha. Tras subir al ascensor, inspeccionar la estatua y recobrar energía, logré cruzar hasta la parte de abajo, en la que descansaba un interruptor que no dudé en pulsar y salté «a toda leche» hacia la zona de la izquierda. A través del pasillo abierto por obra del interruptor alcancé un altar con cuatro pilares. El orden correcto para pulsarlos era el siguiente: Este, Oeste, Sur y Norte. Entonces hizo su aparición un nuevo espectro que me abrió el camino de la puerta cerrada de antes. Tras superar una sala con hierbajos, zombies y Pukkus, me encontré con un largo pasillo en el que dos bolas abrieron sendos agujeros. Pasé de ellos y fui hacia lo que parecía otra puerta cerrada (con un cofre tras ella). Por suerte, sólo necesité saltar en los huecos de las tumbas de al lado para abrirla y coger la llave oculta en el cofre, la cual utilizé en la puerta de arriba del todo. Superado el estúpido puzzle de las piedras, pude entrar por la puerta de la izquierda, tras la cual se ocultaba una gigantesca sala desde la que



se podía caer con tremenda facilidad al piso de abajo. Eso es precisamente lo que me sucedió la primera vez, aunque al menos saqué un halcón dorado de ello. Liquidados todos los Pukkus, pude salir de este minipantano para volver a la pantalla anterior. Esta vez procuré coger el barril sin caerme y usarlo para llegar a la estatua de arriba, la cual alargó la cinta transportadora situada en el pasillo en el que cayeron las dos bolas de pinchos. No me quedaba más que regresar al pasillo y saltar en la cinta de la izquierda (tuve suerte, ya que si lo hubiera hecho en la de la derecha, habría caído al piso de abajo, habi-



tado por zombies, pero en el que hubiera podido conseguir un tónico). En lugar de seguir hacia la derecha, me detuve unos instantes sobre la plataforma blanca en la que me depositó la cinta, y ésta me condujo hacia otro pasillo (un poco más arriba). En él había un cartel que rezaba: «Un paso hacia adelante y dos hacia atrás es la regla de un mundo al revés». Sin entender muy bien su significado, regresé a la plataforma móvil, y desde ella al pasillo inferior. La sala siguiente representó para mí el mayor desafío de todo este mundo subterráneo. Para empezar tuve que ser un poco hábil para activar simultáneamente los tres pilares y abrir de esa manera el camino. El cachondeo venía ahora. Tras salir a la derecha, mate a los tres Pukkus para despejar el camino. Recordando la frase del cartel decidí regresar a la sala anterior, a la izquierda. De ir por la derecha se habrían repetido una y otra vez las mismas habitaciones. Tras activar de nuevo los tres pilares tomé la entrada de la izquierda pero, en lugar de la sala de la cinta, me encontré de nuevo en la pantalla de los tres Pukkus. Los liquidé y entre por la puerta de la derecha, accediendo a una nueva sala, y a lo que es mejor, el enfrentamiento contra Ancient Guardian, el jefazo final.

La verdad es que no me costó mucho acabar con aquella mole de vendas y huesos. Me limité a esquivar los «meños» que se desprendían del techo, mientras le cascaba con la daga a la mínima oportunidad. Muerto el anciano guardián, la imagen de Lars hizo acto de presencia en una sala contigua para obsequiarme con algunos items (incluido el pergamino tierra, una semilla mágica y uno de los siete emblemas necesarios para derrotar a Melzas) así como para darme más información sobre la naturaleza de mi misión, tras lo cual regresé al mundo de los vivos.

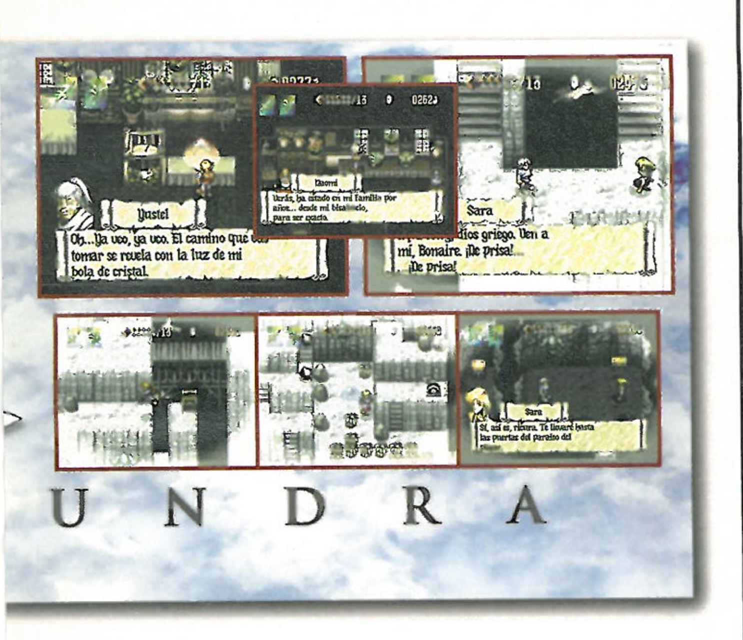


MAS PESADILLAS

Tras visitar la casa del herrero para grabar la partida, aproveché el clima de tranquilidad para visitar las casas que aún no conocía. De esta manera encontré la tienda de Naomi (en la que pude abastecerme de hierbas y otros items a cambio de monedas) y la casa de la hechicera Yusteel, capaz de ver el futuro, devolmerme las energías perdidas y, a cambio de 15 monedas, ofrecerme una visión detallada de la vasta región que rodea Inoa. También me enteré de que dos jóvenes del pueblo, Bonaire y Nadia, eran víctimas de unas extrañas pesadillas (vaya epidemia). Encaminé mis pasos hacia la casa de Nadia, y tras ver su penoso estado, me dirigí a toda pastilla a curar a Bonaire.

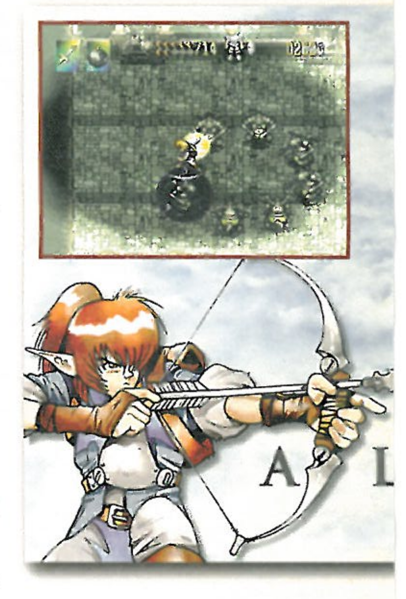
LA MUJER SOÑADA

En su agonía, Bonaire no cesaba de repetir un nombre de mujer: Sara. Una vez dentro de su sueño pude ver a esa mujer (un monumento, vaya) y el dominio que ella ejercía sobre la mente del pobre desgraciado. El principal inconveniente que tuve que afrontar dentro del sueño de Bonaire fueron unos extraños bloques rojos y azules, que sólo desaparecían al pulsar el switch del color correspondiente. Al pulsar el primer switch, los bloques azules desaparecieron, dejando al aire un transportador que no dudé en utilizar. Tras pasar por una cueva, aca-



bé llegando a una parte más elevada, con unos cuantos Pukkus dando la vara y, a la derecha, un puente de madera. Pulsé una de las rocas de la izquierda, con lo que surgió una escalera, y atravesé el puente hasta pulsar otro switch. Debajo pude ver un nuevo cofre (con una llave) que no me costó alcanzar. Tiré todo para abajo hasta una zona con dos Pukkus y un transportador donde grabar partida. De nuevo, empujar una de las piedras hizo aparecer una escalera con la que regresar arriba y utilizar el transportador donde estaba el bloque rojo. Desde aquí llegué a una sección de la cueva, donde tras matar a unos Pukkus pude conseguir la segunda llave. Golpeé el switch para hacer desaparecer los bloques azules y acceder al transportador de arriba. De regreso a la superficie, esta vez sí que tomé la escalera de la izquierda, esquivando las bolas de pinchos hasta atravesar una puerta y escuchar un nuevo diálogo entre Bonaire y Sara. Salté sobre el switch para hacer desaparecer el bloque de piedra del exterior, para una vez fuera dar un salto de fe hacia la plataforma de la derecha. Con una bomba pude activar la palanca sin necesidad de bajar a la plataforma de abajo, y de esta forma, transportarme a una nueva zona de la pe-

sadilla. Utilizada la segunda llave con la puerta, y tras conseguir otra para la entrada siguiente, hallé un cántaro de vida que elevó mi barra de energía a catorce unidades, y en la habitación siguiente, un nuevo halcón dorado. Tras un primer enfrentamiento, con zombies y una bola de por medio, llegué al duelo final contra Sara, la cual mostró al fin su verdadero rostro. No me fué muy difícil liquidarla (cayó al primer bombazo) y librar a Bonaire de su pesadilla, aunque no pude impedir que Sara acabara con la vida y el alma de la pobre Nadia.

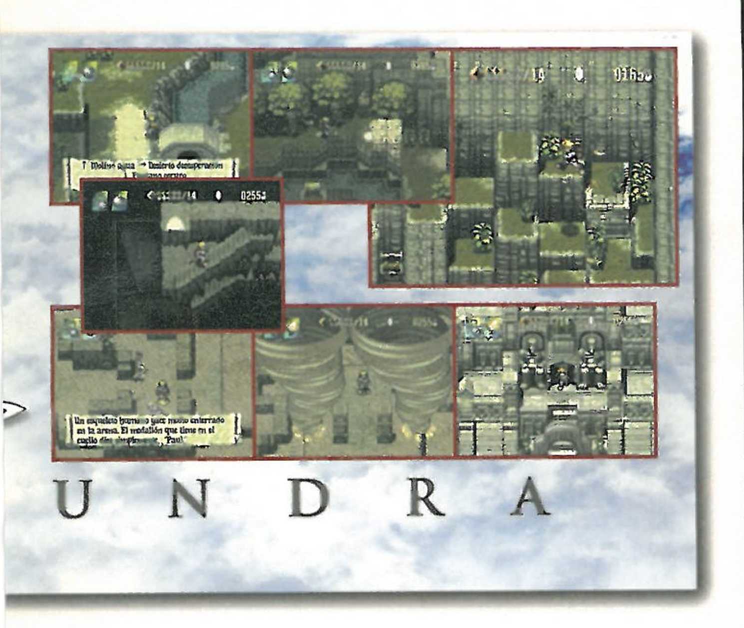


A ESCALAR, MADRE

El canto del gallo me despertó al día siguiente de la muerte de Nadia. Abajo, como cada vez que moría alguien del pueblo, Jess forjó y me entregó una nueva arma. Esta vez se trataba de un látigo de hierro, con el que tirar abajo determinados bloques de piedra. Tras hablar con los habitantes de Inoa, mi siguiente destino parecía claro: La ermita antigua. Situada al sureste de la región, en pleno Desierto de la Desesperación, para llegar a este mar de arena tuve que escalar antes los Acantilados de la Locura. Pero antes, visité la herrería de Lurvuy, ubicada a la falda de los riscos, donde conseguí una armadura de cuero tirada de precio (y en el interior de su pozo un elixir de fuerza, aunque había una zona a la que todavía me era imposible acceder). Como curiosidad, también pude colarme por la chimenea de la casa, aunque me sirvió de poco. Con un poco de pericia, no tuve excesivas dificultades en alcanzar la cumbre de los acantilados (y de paso embolsarme el contenido de los numerosos cofres por allí dispersos). Tras una larga escalinata, me encontré por fin en el Desierto de la Desesperación.

ARENA Y MAS ARENA

El principal problema que planteaba el desierto era la imposibilidad de saltar bien en los luga-



res con arena (o sea casi todos), por lo que tuve que buscar un sitio limpio de polvo y paja para alcanzar un muro. De salto en salto, de muro en muro (y tras recoger otro halcón de oro), me dirigí al noroeste de la zona, donde estaba situada la entrada a una pequeña ermita con un gran secreto: la capa de arena. Con ella, pude reptar por debajo del mar de arena, y así acceder por los pequeños huecos de los muros (además de que mientras la llevara puesta, no sufriría daño alguno). Con la capa en mis manos, me encaminé hacia el centro del desierto hasta la plataforma con seis pilares. Desde ella, un gigantesco tornado me trasladó a una nueva zona del desierto, que como enseguida comprobaría, tenía truco. Aunque en un principio parecía otro mar de arena más, sólo se me permitiría salir de allí si salía de la pantalla por el lado en el que soplaba el viento. Así hasta tres pantallas diferentes. Mi recompensa: un altar con destellos que me llevaría directamente a las puertas de la ermita antigua.

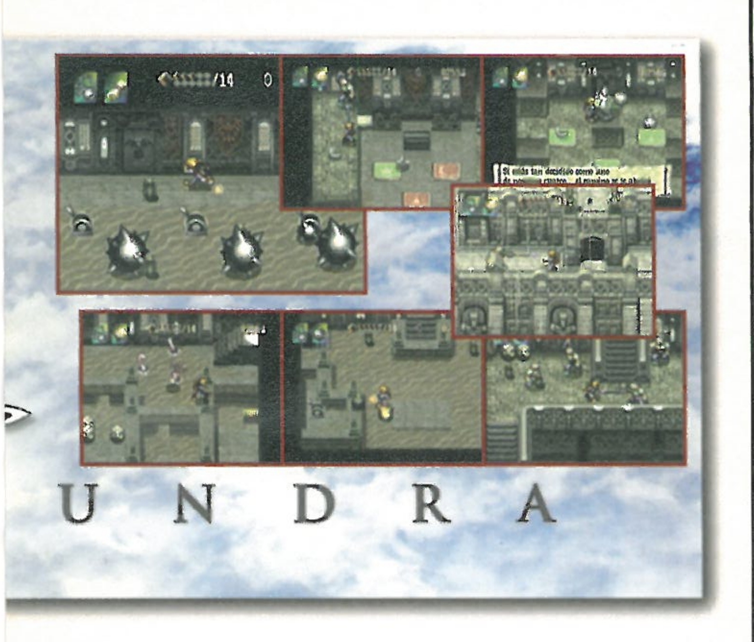
LA ANTIGUA ERMITA

Los restos del antiguo preboste de aquella ermita, una calavera y unos cuantos huesos, me conminaron a buscar a los guardianes de

lo sagrado, cuatro estatuas con forma de mujer que debía inspeccionar. Tras grabar partida y recuperar energía gracias al transportador situado en lo alto de la escalera, comencé la búsqueda. Para empezar, entré en la sala a la derecha del esqueleto (la de las ocho estatuas) y salté sobre el switch, lo que abrío las puertas de la sala del fiambre, y de paso me encerró con un gran número de lombrices. Liquidadas éstas, entré en la recién abierta puerta junto a la escalera izquierda hasta una gran sala con tres »boloncios» de pinchos y sendas palancas. Tras pulsar las tres con la ayuda del látigo, pude acceder a la escalera, y desde ella, hasta una sala con tres parientes de Jason (el de Viernes 13) y cuatro baldosas, con los símbolos: Estrella, Luna, Agua y Sol. Repartidos a los lados de la pantalla, en plataformas superiores, tres iconos de piedra con los símbolos antes descritos. El enigma parecía fácil de resolver, quizás demasiado. Tras matar al malo de derecha, arrojé los iconos de Estrella y Luna al piso inferior, pero todavía no sobre las baldosas, ya que los necesité para llegar a la otra plataforma. Una vez puesto todo en su sitio, por arte de magia hizo acto de presencia la primera de las cuatro estatuas, que rápidamente inspeccioné. De vuelta a la sala del esqueleto, subí por las escaleras y entré por una de las dos puertas (las dos llevan al mismo lugar) situadas al

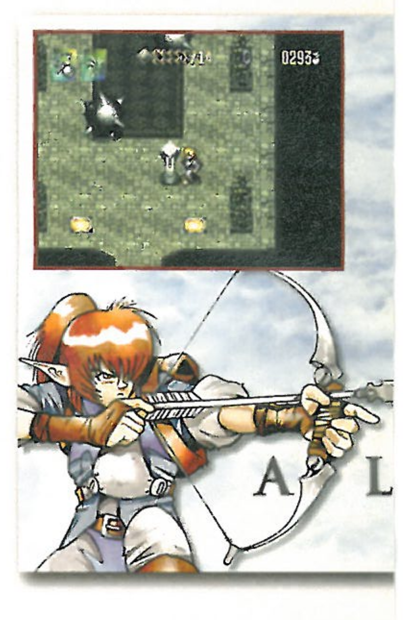


lado del transportador donde pude grabar la partida. De nuevo coloqué los iconos en sus baldosas correspondientes, y de esa manera se abrió la puerta de la izquierda. La siguiente estancia sí que tenía miga. En el suelo, dos tipos de baldosas: unas representando un ojo abierto, y otras un ojo cerrado. Si pisaba en un ojo abierto, la puerta de arriba y la de abajo se cerrarían. Con algo de cuidado fui caminando por los ojos cerrados hasta alcanzar la entrada de arriba. La siguiente sala, cómo no, tenía como misión juntar los cuatro iconos con sus baldosas. La única dificultad venía dada por el icono de Sol, oculto



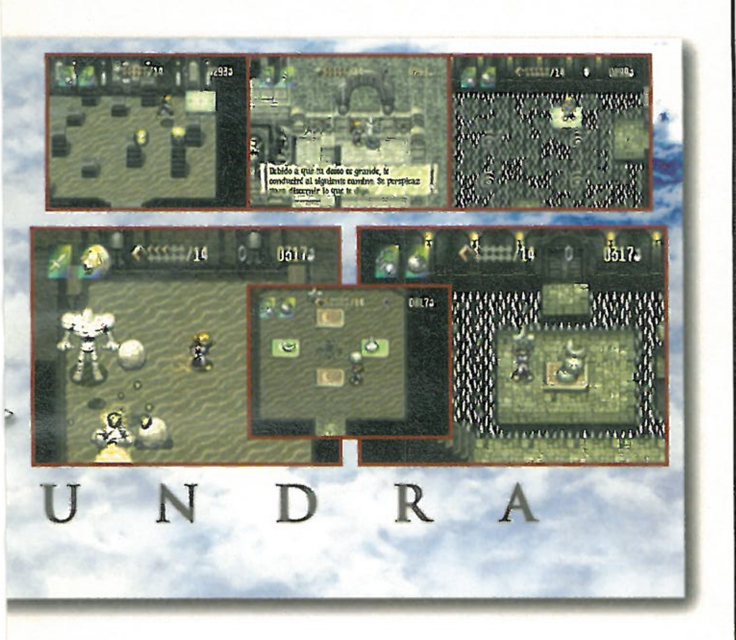
tras una plataforma. Y con ello, hice aparecer a la segunda estatua. Gracias a un barril, pude alcanzar la puerta de abajo en la sala de las baldosas ojo abierto/cerrado sin que se cerraran las puertas. De pronto me encontré en el exterior de la ermita, combatiendo con los parientes de Jason hasta llegar a dos puertas. En la de la izquierda tuve que hacer uso de la capa de arena para alcanzar la escalera (al tiempo que saltando sobre los jarrones pude llegar hasta un cofre con hierbas). Tras pasar una habitación no muy complicada, llegué hasta otra algo más rebuscada, en la que tuve que usar una bomba para activar una palanca, al tiempo que utilizaba un barril (surgido tras matar a cuatro lombrices) antes de que la puerta volviera a cerrarse. De vuelta al exterior de la ermita, conseguí un nuevo halcón de oro, y lo que es mejor, hablar con la tercera estatua. Saltando hacia abajo pude regresar hasta la zona de las dos puertas de antes, utilizando esta vez la derecha, con una primera habitación rebosante de fulanos varios y una segunda con trampas de arena que pude esquivar con toda facilidad. Y de nuevo me encontré fuera. Tras ver a la cuarta estatua (por ahora inaccesible) no tuve ningún problema en llegar hasta una sala con dos

bolas de pinchos y una estatua que pude mover sin dificultades hasta uno de los dos switch. Pisando simplemente el otro conseguí abrir la puerta de arriba, y de esa manera acceder a otra habitación repleta de arena con tres abejas como únicas inquilinas. Eliminadas las pobres, coloqué el barril caído del cielo justo en uno de los bordes del pilar situado frente a la puerta (de la manera que se puede ver en las pantallas) y así llegar al switch. La cosa se fue complicando en la sala siguiente. En ella, rodeada de cuatro agujeros, descansaba una palanca que debía pulsar para coger al vuelo los barriles necesarios para alcanzar la plataforma de la izquierda. Tras cinco intentos, fue preciso salir y entrar de nuevo para intentarlo de nuevo. Y como no hay dos sin tres, en la sala siguiente volví a toparme con mis amigos los iconos de Estrella, Luna, Agua y Sol, con la gracia de que además tenían un límite de tiempo pasado el cual los iconos estallarían. Los de Agua y Luna estaban escondidos en las flores, cerca de los de Estrella y Sol. Reunidos todos, de los cielos descendió una llave que utilicé en la siguiente sala. Tras inspeccionar la cuarta estatua, era el momento de regresar con mi amigo el esqueleto parlanchín, en la entrada de la ermita, Cuando creía que todo había acabado, el pobre estalla en mil pedazos abriendo el camino hacia una nueva zona de la ermita (horror).



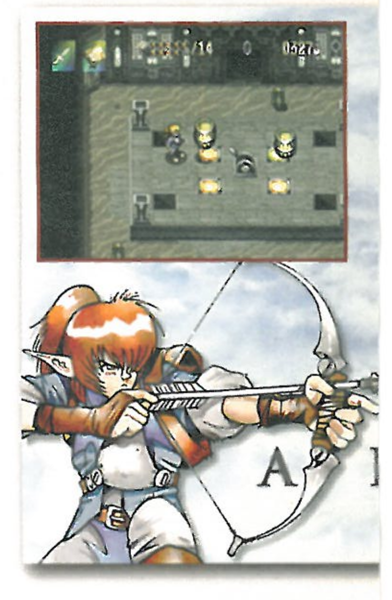
ESTO NO SE ACABA

Ahora tenía ante mí un suelo de pinchos con cuatro palancas y una plataforma móvil. Fue preciso lanzar una bomba a cada una para activarlas. La diversión vino dada en la siguiente sala, cuando destruí un ejército de lombrices con la magia de tierra (de algo tenía que servir) y para más cachondeo, el puzzle de los cuatro iconos se complicaba aún más, ya que las baldosas cambiaban continuamente de dibujos. La siguiente estancia no tenía mucha historia si no fuera por la especial ubicación que debían tener los cuatro iconos sobre la baldosa central.



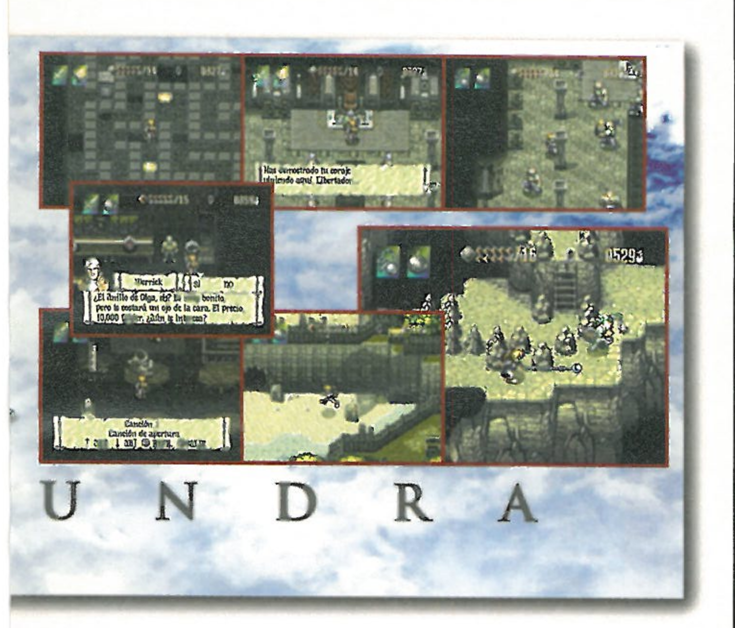
El orden correcto, empezando desde abajo y uno encima de otro era el siguiente: Agua, Sol, Luna y encima de todos Estrella. Con ello abriría la puerta hacia el enfrentamiento con el jefe de mitad de escenario. Pero aún me quedaba lo peor. Tras saltar al agujero de la izquierda, coloqué los cuatro iconos, como ya pasara en una sala anterior, teniendo en cuenta que el dibujo de las baldosas iba rotando. Pero además debía colocarlos además en el orden preciso:
Estrella: Norte
Luna: Este
Agua: Oeste
Sol: Sur
Nada más colocar los iconos, el techo comenzó a derrumbarse, por lo que corrí a toda leche hasta el transportador de abajo, el cual me llevó de nuevo a la sala del jefe, casi liberado de la arena. Era el momento de saltar al agujero de la derecha. La mecánica con los iconos era exacta pero en otro orden:
Estrella: Sur
Luna: Oeste
Agua: Este
Sol: Norte
Tras el derrumbamiento, carrerita hacia el transportador y por fin el enfrentamiento contra el jefe, conocido como el protector de la ermita. La mecánica para acabar con él era exactamente la misma que

con el Ancient Guardian de las catacumbas, con la diferencia de utilizar ahora la capa de arena para escapar de los desprendimientos de rocas. La entrada de la izquierda me llevó hasta otro puzzle de aquellos en los que llueven barriles y cochinadas de los cielos. Superado el laberinto de pinchos, acabé en una gran sala en la que unos monjes adoraban a un fulano en un trono. A unas palabras del tipejo, los monjes se tornaron en parientes de Jason, y empezó la fiesta. Con unas cuantas bombas fueron historia, y superada la prueba, el hombre del trono (que no era otro que mi amigo el esqueleto) me obsequió con una espada, unas nuevas botas y un cántaro de vida. Gracias a un transportador pude regresar al desierto, y de allí a Inoa. ¡Por fin en casa!



EL CAPITAN VIVE

Nada más entrar en el pueblo, Giles me trincó por banda para acusarme de mil chorradas, pero no le hice el menor caso y fui a casa de Jess el herrero para grabar partida. Desconozco si fue morriña, pero de repente tuve ganas de volver a ver el mar, por lo que abandoné Inoa para encaminar mis pasos hacia la costa, más o menos hacia la parte sureste de la región. Cerca del litoral, encontré una extraña tienda llamada El Medallón. En su interior me esperaba una sorpresa, esta vez grata. El capitán Merrick estaba vivo, lástima que como comerciante fuera un chorizo. Cualquier artículo de la tienda ascendía a 10.000 gilder, cuando lo máximo que podría llevar conmigo (y en sueños) es un tope de 9.999. Con las manos en los bolsillos y mentando a su madre, me despedí del capitán y me dirigí bordeando la costa hacia el este. Gracias a mis nuevas botas pude conseguir otro halcón y un cántaro de vida que elevó mi barra de energía a 16 unidades. La zona de los pantanos está repleta de cofres, por no hablar de los alrededores de Tarn Manor. Desconozco cuanto tiempo perdí en la búsqueda, pero mereció la pena.



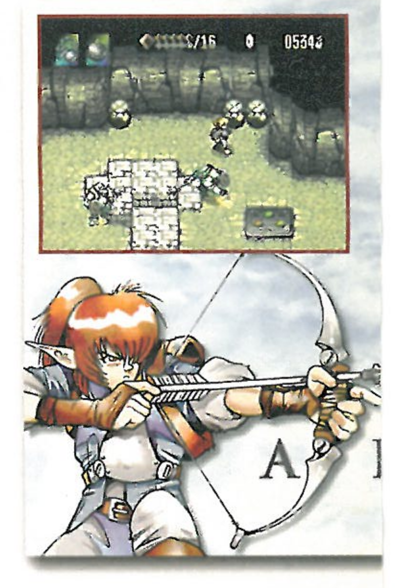
MUSICA MAESTRO

Durante mi rapiña en pos de nuevos cofres, encontré una casa en las cercanías de la mina (un poco más abajo) que constituyó uno de los hallazgos más agradables de toda mi aventura. En el piso de arriba crucé unas palabras con Kohei, un renombrado compositor que me deleitó con lo mejor de su obra. (Nota del Autor: En realidad no es otra cosa que el Sound Test, por lo que cuanto más avances en el juego, más melodías podrás escuchar en la gramola del amigo Kohei). Me despedí de Kohei y encaminé mis pasos hacia la casa del viejo Nava.

LA CUEVA

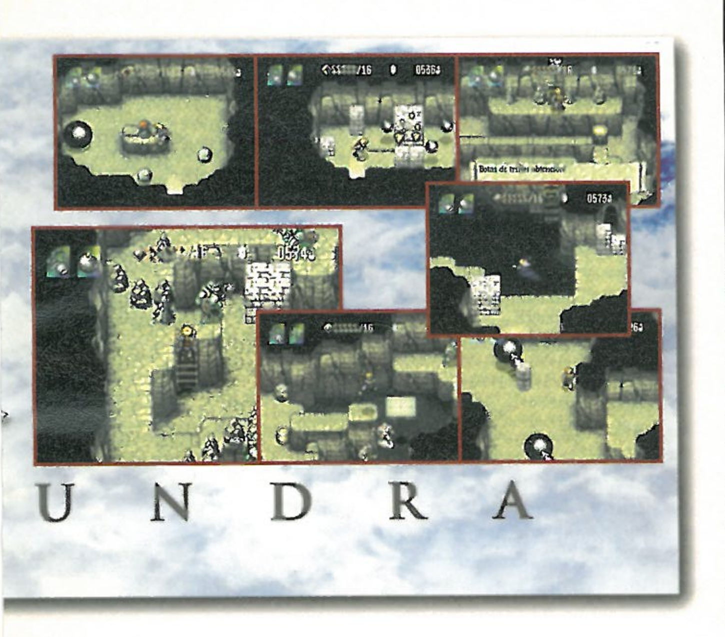
Situada en plena costa, y para mi desesperanza, no encontré nada en casa de Nava, aunque al salir de ella y caminando hacia la derecha, un poco más abajo que la tienda del capitán, me topé con una extraña cueva que me decidí a investigar. Gracias al látigo de hierro no tuve ningún problema en tronchar cuanto bloque de piedra se me pusiera por delante, aunque teniendo cuidado de no destrozar aquellos que pudieran servir para trepar a plataformas superiores. Bastante más plataformera que la anterior, no tuve demasiadas complicaciones a la

hora de superar las sucesivas habitaciones que componían la cueva. Un poco de habilidad, lógica, y la experiencia cosechada fueron mis principales aliadas. Tras superar una cueva grande habitada por un gran número de Graggs (una especie de orcos pero con el aspecto y los modales de un cerdo) y dos plataformas móviles sobre un agujero, llegué a una habitación con suelo de pinchos y diersos troncos de madera en el agua. Utilicé el tronco de madera para saltar (esquivando los pinchos) hasta el cofre de mi derecha. En su interior había una llave. Tras cogerla, regresé a la habitación anterior (la de las plataformas) y me dejé caer. Abajo me esperaban tortugas y varios ejemplares de Sludge (unos mutantes de barro que lo dejan todo bastante sucio) y arriba una puerta, que abrí con la llave. Esta nueva sala estaba poblada de bloques de piedra que pude demoler sin problema con ayuda del látigo, dejando a la vista cuatro puertas (aparte de aquella por la que entré, claro está): una abajo y otras tres arriba. La decisión era difícil, pero me decanté por una de las puertas de arriba, concretamente la del centro. A la derecha pude ver un curioso triángulo, con una piedra de un color (Rojo, Verde o Amarillo) decorando las esquinas. Bajo este triángulo se ocultaba una escalera, y para poder acceder a ella debía buscar tres joyas en las otras cuevas. Una vez encontrada cada joya sólo quedaba golpearla hasta hacerla coincidir con uno de los colores de las piedras del triángulo.



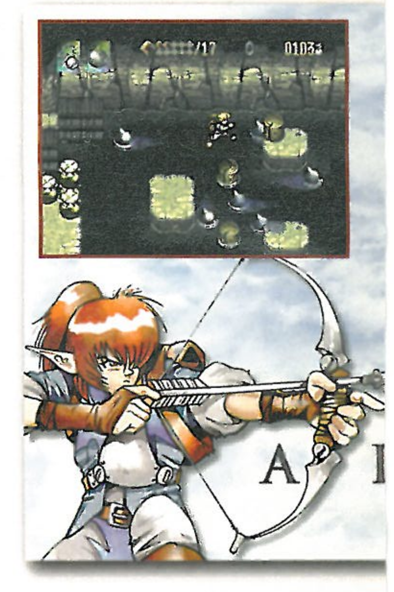
BOTAS DE TRITON

Tras bajar por las escaleras, llegué hasta una habitación bastante grande con una plataforma móvil. Monté en ella y me condujo al borde de una meseta con un switch. Procurando no caerme del borde, salté sobre el switch y cayeron a la meseta tres tortugas, que eliminé con sendas bombas. Luego cayó otro switch. Lo pulsé y llovieron tres enemigos más... así hasta la cuarta vez en la que tres Graggs

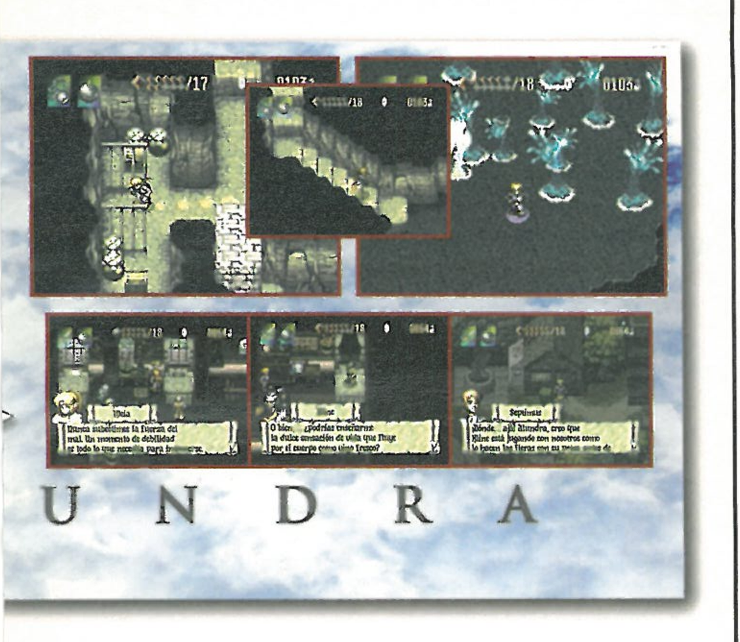


se posaron en el borde donde me mantenía, con aviesas intenciones. Tras eliminarlos, surgió de la nada un cofre, de cuyo interior pude extraer las botas de Tritón, con las que a partir de ese momento podría nadar en aguas profundas con facilidad. Era el momento de volver a la pantalla de los troncos de madera y estrenar mis recién adquiridas botas. Me serví del tronco depositado en el suelo para alcanzar un cofre (con una hierba dentro) y a base de nado, la puerta de la derecha. Al tiempo que esquivaba nadando los dos Sludge que me salieron al paso, pude llegar a una nueva puerta, que dio paso a una gran habitación con tierra y dos cerdos Gragg encima de ella. Utilicé el barril para llegar hasta la plataforma móvil y desde ella a una nueva sala. En ella, y tras saltar como una ladilla sobre las plataformas, pude obtener una llave y un poco de dinero. La llave era imprescindible para abrir la puerta cerrada de la habitación anterior (la de los dos cerdos). De nuevo, estrujé las neuronas para intentar llegar a la plataforma superior derecha de la siguiente habitación, lo cual no fue muy complicado. Eliminados los dos cerdos, lo único que debía hacer era destruir el pilar que sujetaba la tercera bola, de tal forma que al desprenderse, la bola chocara con

la pared derecha, y de esa forma podría servirme a modo de escalera, conjuntamente al barril oculto tras los bloques de piedra. En la siguiente habitación pasé olímpicamente de la palanca y me dirigí directamente a la derecha, cascando todo «meño» que se me pusiera por delante. De esta manera, me encontré con dos puertas, una abajo y otra arriba. Además encontré una palanca en una pared (oculta tras las piedras) que tras ser pulsada abrió otra puerta, a la izquierda. Tras ella se ocultaban tres cerdos, una bola y un halcón dorado dentro de un cofre. Regresé a la sala de antes y tomé entonces la puerta de arriba a la derecha. Como hice antes, destruí los dos pilares de las bolas de tal forma que éstas me sirvieran para alcanzar la plataforma de abajo a la derecha. La habitación contigua tenía truco. Una vez muertos los tres cerdos, tuve que dejar intactos los frascos, para una vez trepar por ellos, poder saltar a la isleta de la derecha. Con la ayuda de un tronco alcancé la esquina de la derecha, y tras romper los bloques de piedra, descubrí un cofre con una llave. Era el momento de retornar a la pantalla del puente de madera y entrar ahora por la puerta de abajo, en la que gracias a un transportador pude grabar al fin la partida y recargar energía. Tras usar la llave y recoger el contenido de dos cofres (un cántaro de vida y un elixir de fuerza), y una vez superado



un largo pasillo, me esperaba el enfrentamiento con el jefe final de la mazmorra, el vigilante del agua. La manera de acabar con el fue muy sencilla: bastó con esquivar el ataque de los brazos y tirar de espada en cuanto asomase la «jeta». Eliminado el jefazo, la visión de otro de los guardianes de los siete emblemas, Vul, apareció ante mis ojos para decirme que los sicarios de Melzas ya habían robado el emblema de aquella zona, pero que al menos podía darme el pergamino necesario para invocar a la magia del agua. Con él bajo el brazo, fui al transportador y tras sortear un par de habitaciones regresé a la playa.



UNA CARA NUEVA

Nada más regresar a Inoa, y una vez grabada la partida en casa de Jess, me decidí a hacer una visita a Septimus. Como de costumbre me esperaban mala noticias: Myra enfermó (de nuevo a causa de una pesadilla) durante mi ausencia, y una recién llegada al pueblo, una tal Meia, proclamó poseer los mismo poderes que yo, o sea, la capacidad de entrar en los sueño de la gente. Me encaminé a toda pastilla hacia la casa de Myra (que era la misma que la de Nadia), y en la puerta pude hablar con Kline, Lutas y Yuri. En el segundo piso conocí en persona a Meia, la cual salvó la vida de Myra, dejándo mi reputación por los suelos.

LA CAZA DE KLINE

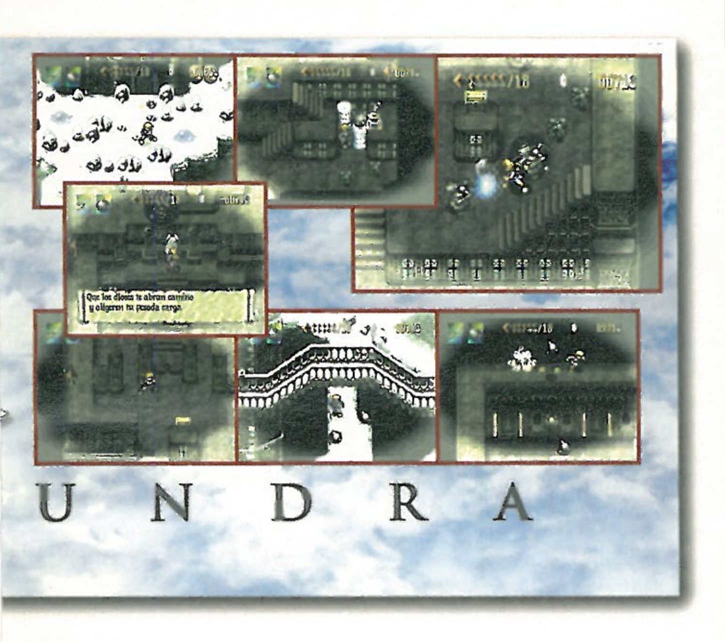
Hecho migas por mi aventura en la cueva de la playa me encontraba roncando sobre mi cama, cuando escuché un terrible alarido y Kline saltó por arte de magia sobre mis costillas. El buen hombre empezó a soltar incogruencias por la boca hasta que Jess entró en la habitación, momento en el cual desapareció tal y como entró, por sorpresa. Abajo pude hablar con Septimus, y entre ambos acordamos dar

caza a Kline, antes de que el hombre cometiera con alguien alguna desgracia. Alumbrado únicamente por la tenue luz de las luciernagas dirigí mis pasos hacia aquellas casas del pueblo que extrañamente tenían la puerta abierta. Cada vez que estaba a punto de entrar en una, me topaba con Kline y Septimus en plena persecución. Al tercer intento, decidimos dejar la persecución para la mañana siguiente.



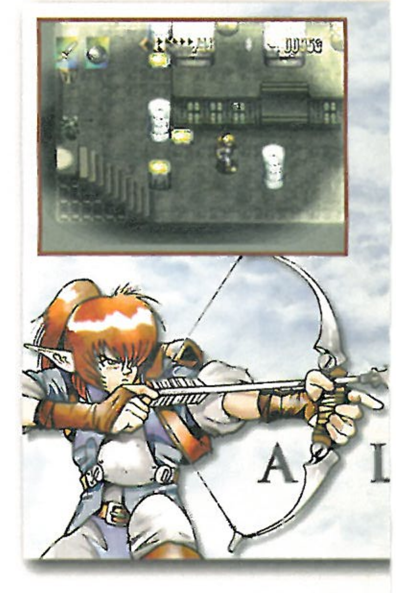
EL SUEÑO DE KLINE

Al día siguiente no dudé en ir a casa de Septimus para aclarar de una vez por todas el extraño comportamiento de Kline, cuyo hogar visité algo más tarde. En su interior encontré a Kline postrado en la cama, rodeado de Meia y Beaumont. En contra de las indicaciones de Meia, y con la ayuda de Septimus, penetré en la pesadilla de Kline para intentar salvar su alma y su vida. De suelo helado y resbaladizo y ambiente bastante siniestro, la pesadilla de Kline no me supuso ningún quebradero de cabeza, pudiendo llegar fácilmente hasta un transportador donde grabar la partida. Tras la puerta de la derecha encontré un clima más benigno en el interior del castillo. Pulsado el interrutor, la roca que estaba a su lado comenzó a rodar por arte de magia escalera arriba hasta un segundo interruptor, sobre dos columnas de hielo. Una vez que estaba la roca encima, empujé los dos pilares hacia el muro y golpeé el segundo interruptor. Esto provocó que la roca volviera a tirar escalera hacia arriba hasta la posición de un tercer interruptor. Lo siguiente sí que requirió una mayor utilización de los reflejos. Golpeé el tercer interruptor rápidamente hasta cuatro veces, con lo que la roca impactó con las piedras marrones que taponaban la entrada a la parte de arriba. La zona esta plagadita de criaturas del aspecto de la difunta Sara, la perra del infierno que hechizó con sus encantos al cretino de Bonaire. Tras matarlas a todas, inspeccioné la estatua para recobrar las energías



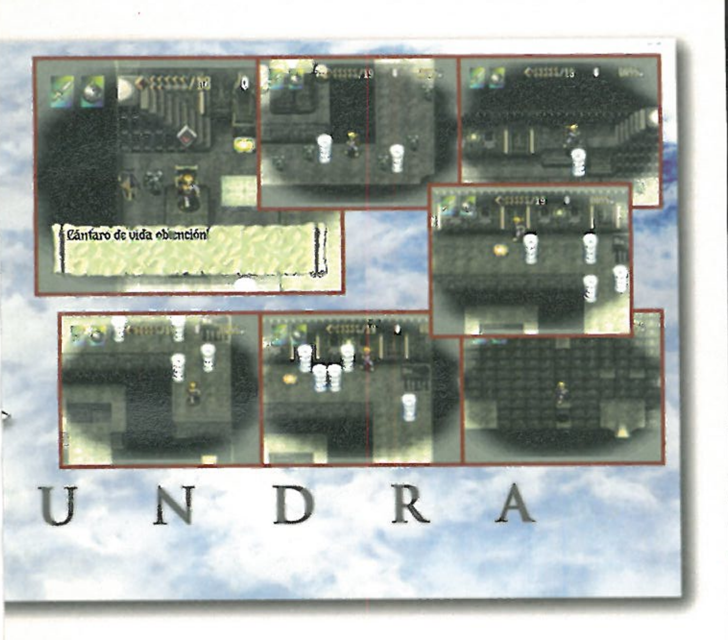
perdidas. Pulsando los tres switches (y el hueco en el que debería estar la cuarta columna) conseguí elevar cuatro pilares, gracias a los cuales (y contando con mi dominio en el salto) alcancé un nuevo cofre con halcón dorado dentro. Una vez que hube pulsado el switch de arriba del todo (utilizando la misma ruta que con el cofre) oí al fondo de la estancia un crujido que me indicó que una nueva salida se había abierto. Era el momento de regresar al frío, a la nieve, para afrontar la torre del centro (sin olvidar salvar la partida antes, por supuesto). Tras recoger dentro de ella la llave del cofre y esquivar de regreso las innumerables bolas de pinchos, abajo a la derecha del todo encontré la entrada hacia una nueva torre, en la que una nueva puerta cerrada no supuso ninguna complicación. Empujando con algo de coherencia las columnas de hielo logré tapar tres de los cuatro switches existentes. Con sólo pisar el cuarto, tuve la puerta abierta. En lo alto pude ver un cofre, pero como me era inalcanzable de momento, lo ignoré para concentrar todas mis energías en la sala siguiente. Liquidados los monstruos, comenzó el show de los pilares de hielo. Para empezar empujé el pilar de abajo hacia la plataforma superior, y luego hacia la derecha, con

lo que chocó contra un segundo pilar y pudo depositarse en uno de los switches. Después empujé el segundo pilar hacia arriba, con lo que impactó con un tercero para depositarse en otro switch. Ahora pulsé este tercer pilar hacia la derecha, cruzando toda la sala y depositándose en otro switch. Ahora sólo quedaba empujar el pilar de abajo hacia arriba hasta colisionar con el otro, y tras presionar hacia la derecha pararse en otro pilar. Un empujóncito hacia abajo y conseguí encajarlo en el penúltimo switch. Para el último no tuve más que empujar la columna hacia arriba, con lo que tras pisar el switch elevado, la puerta logró abrirse ante mis cansados ojos. Pero antes de atravesarla, me decidí a investigar los tres sepulcros de piedra del centro. Tres míseros saltos sobre el que estaba agrietado, y éste cedió trasladándome a una sala de abajo. Salté a la plataforma móvil de la derecha, y sin bajarme de ella, arrojé una bomba a la palanca para regresar, antes de que estallara, a la meseta central donde previamente había aterrizado desde el techo. La fuerza de la explosión hizo bajar la plataforma de la derecha, y desde ella, hacer posible el acceso a un cofre con un cántaro de vida. Era el momento de regresar a la pantalla de las columnas de hielo y entrar por la puerta recién abierta. Para alcanzar la salida en la siguiente estancia, me vi obligado a empujar la columna de



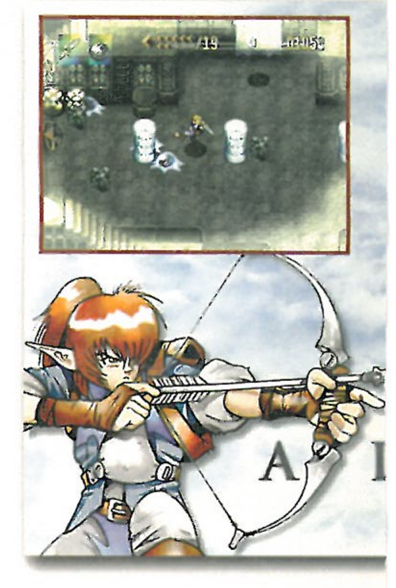
hielo situada arriba a la derecha hacia la otra columna de abajo, y esa misma columna hacia la barandilla de la izquierda. Luego hacia arriba, y acto seguido hacia la derecha, con lo que podría trepar por ella para salir. Pero la siguiente estancia era aún peor: ocho pilares de hielo y un único interruptor (además de un cofre en la esquina inferior derecha). Enumeramos las columnas de hielo de uno a siete de la siguiente manera:

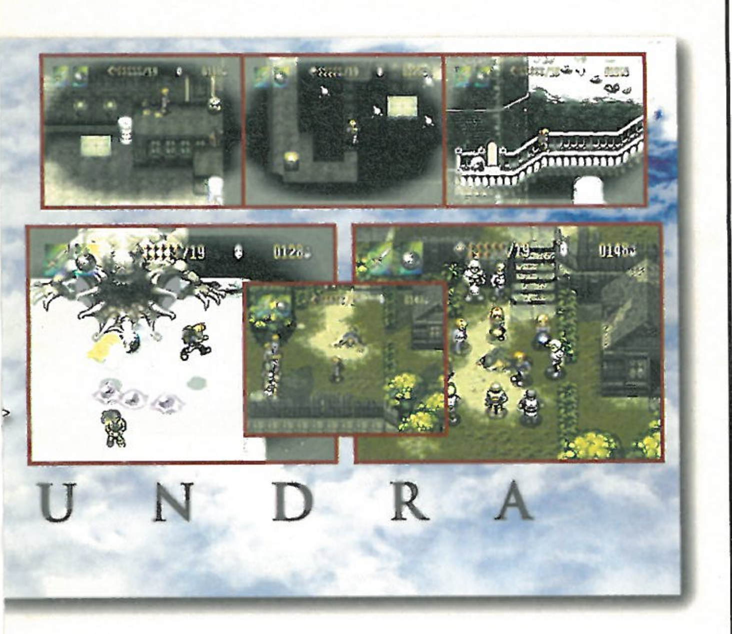
1
Switch
2 5 6
3 8
4 7



De esta manera, para poder alcanzar el cofre es preciso mover las columnas de hielo en este orden:
Columna 7: Arriba
Columna 6: Izquierda
Columna 1: Izquierda
Columna 2: Derecha
Columna 2: Arriba
Columna 7: Arriba
Columna 7: Izquierda
Columna 5: Arriba
Columna 4: Arriba
Columna 4: Derecha
Columna 8: Izquierda
Columna 8: Arriba
Columna 8: Derecha.
Una vez que la columna número ocho se asentó sobre el switch, una plataforma hizo su aparición para permitirme alcanzar el cofre de abajo, en cuyo interior se ocultaba una llave. Con ella bajo mi poder, regresé al exterior para grabar partida y entrar en la puerta abierta en la torre de la izquierda. Lo primero que me encontré es una gran habitación con el suelo repleto de cintas transportadoras que apuntaban a las más diversas direcciones. Me monté en la baldosa que apuntaba a la izquierda (situada arriba a la izquierda, la tercera desde abajo) y ésta me trasladó hasta un pequeño y despejado baldosín. Salté al baldosín situado un poco más abajo y, desde éste, cabalgué sobre la cinta

de la izquierda con lo que aterricé en una nueva zona despejada. Pegadito a la pared de la izquierda, hice uso de la cinta para llegar a otro pequeño baldosín, y desde éste hasta otro. Ahora, tomé la cinta de la derecha hasta otra baldosa despejada, desde la cual me dirigí hacia abajo. Por obra y gracia de la tecnología, acabé en otra pequeña zona despejada (un poco más hacia la derecha). Con sólo andar hacia arriba pude llegar hasta una nueva baldosa, y ya sólo con andar hacia la derecha pude alcanzar la parte superior de la pantalla. En la siguiente habitación pude poner a prueba el ataque especial de mi espada (simplemente dejando pulsado el botón de ataque) y alineé las columnas de hielo de la siguiente manera: la columna de la izquierda hacia la derecha, arriba y derecha otra vez. Luego, el pilar de hielo del centro también a la derecha, y luego abajo. Para acabar, el último pilar lo empujé a la derecha, de forma que pude labrame un camino por la plataforma superior hacia la escalera de salida. La siguiente estancia no tenía mucha complicación más que pulsar los switches que iban surgiendo a medida que saltaba sobre los anteriores. En la habitación de arriba hice aparecer una plataforma central (pulsando el switch correspondiente) desde la cual, saltando, pude aterrizar sobre el cofre de la pantalla de abajo con una llave como recompensa. Tras subir de nuevo, crucé la puerta de la derecha y me encontré en un puente con una espectacular y nevada vista. Hice buen uso de mis tres llaves con otras tantas puertas y me preparé para entrar en una nueva torre. Más cintas transportadoras, bolas con pinchos y dos cofres (con hierbas y un tónico) me esperaban. Ya sólo me quedaba inspeccionar una nueva estatua y el enfrentamiento contra otro final boss estaba servido, con el inconveniente de que ahora no sólo debía velar por mi vida, si no también por la de Kline, atrapado entre la bestia y yo. Cada vez que Kline sufría algún daño, mi barra de energía se resentía.





Por suerte, encontré en seguida el punto débil de aquel asno: las bombas. Cada vez que se ponía a aspirar con su bocaza, le plantaba una bomba bajo los bigotes y se quedaba como nuevo. De repenté la voz de Septimus se oyó en la inmensidad del sueño.

¿UN HOMBRE LOBO?

Al instante, me encontré al borde de la cama de Kline, junto a los otros, a tiempo de ver como el pobre diablo se transformaba en un hombre lobo, ante el pánico de los presentes. Fuera de la casa, el piloso Kline decidió que era el momento de darse un festín con mis vísceras, pero como yo no estaba muy por la labor, no tuve más remedio que combatir con él, con el pueblo como escenario de batalla y los aldeanos como espectadores. Tras darle lo suyo, Kline murió ante mis ojos, con lo que el indice de mortandad de Inoa volvió a dispararse gracias a mi gran uso de la espada.

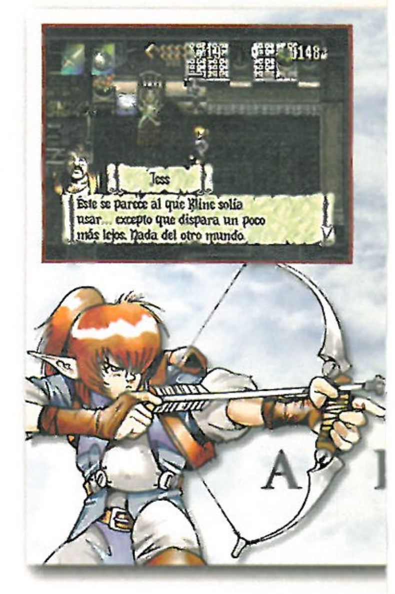
EL LEGADO DE KLINE

Como de costumbre, cada vez que la diñaba alguien del pueblo, Jess trabajaba a destajo en la fabricación de una nueva arma. Cuando me desperté con ese regus-

to desagradable que se te queda en el cuerpo cada vez que matas a un hombre lobo, Jess me tenía deparada una sorpresa: un arco de cazador, confeccionada con el alma de Kline. No era muy potente, pero poseía un gran alcance. Una vez reabastecido de hierbas en la tienda de Naomi, fui a consultar a la hechicera Yusteel cuál debería ser mi siguiente objetivo. Por la módica cantidad de quince monedas, la abuela me enseñó en el mapa el punto al que debía dirigirme: los pantanos del sureste de la región.

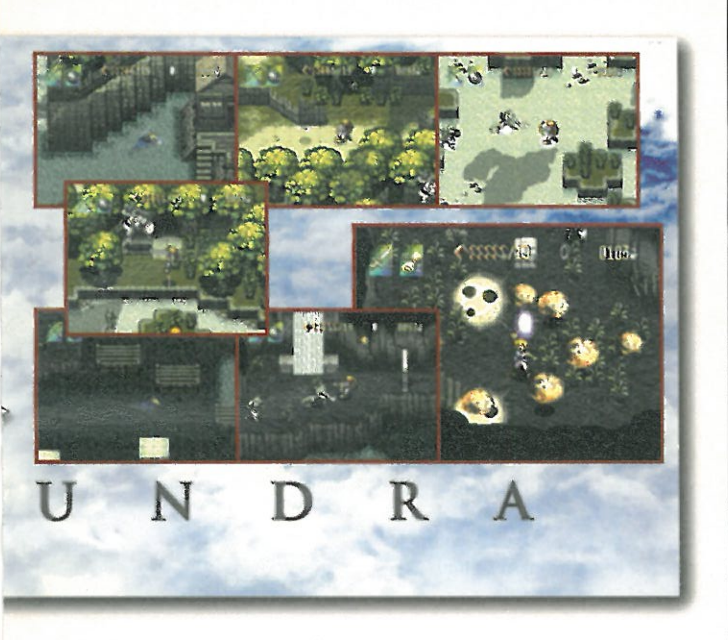
AGUAS PANTANOSAS

De camino al pantano me pasé por el embarcadero, exactamente por la casa del viejo Nava, en busca de aquel barril que siempre se me resistía. Gracias a las botas de Tritón ahora sí podía alcanzarlo, y en su interior encontré un nuevo halcón dorado (¿sabría algún día su utilidad?). También pude divisar una cueva hacia la izquierda, aunque esa sí que me fue imposible de alcanzar (por el momento). Una vez que hube llegado hasta el pantano (o marisma, como rezaba el cartel del camino), hice buen uso de mi recién estrenado arco para tronchar a los seres allí presentes y de paso acertarle a la esfera verde, situada en una isleta frente a la estatua del Anciano Dios Lagarto. Con ello, conseguí abrir la entrada a la tenebrosa y viscosa guarida del reptil.



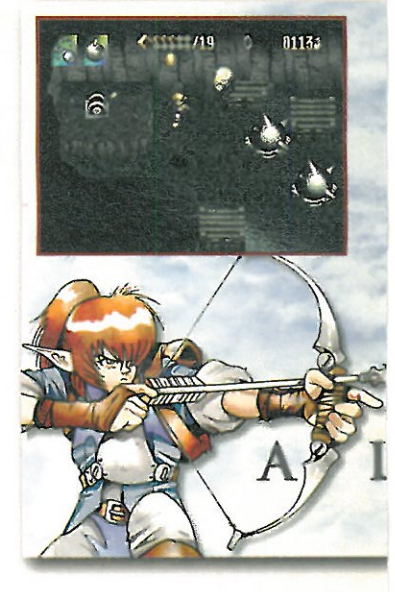
GUARIDA DEL REPTIL

Nada más caer al agua me acerqué nadando hacia la orilla derecha, en busca de aguas menos profundas. Gracias a la utlización de las plataformas de madera y las móviles pude llegar hasta un cofre con unas hierbas y una palanca. Pulsada ésta, y por medio de las plataformas móviles, pude llegar al extremo inferior izquierdo de la gigantesca cueva. En esta parte no sólo pude encontrar un tónico de fuerza y una escalera hacia una otra área de la guarida, con la ayuda de una bomba logré desbloquear una ruta de escape hacia la superficie

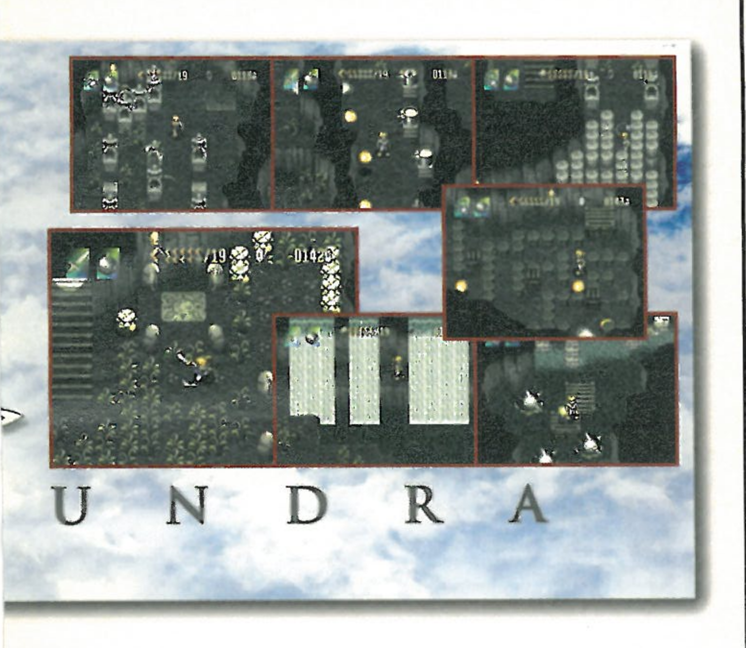


por si en el último momento no me creía con fuerzas suficientes para afrontar la mazmorra. Superar la siguiente estancia sí que fue una hazaña: hasta nueve hombres lagarto tuve que liquidar para abrir la puerta. En la siguiente cueva me vi obligado a cargar con una pequeña roca, esquivando aguas profundas y bolas de pinchos, hasta usar la roca para alcanzar la palanca de la derecha, la cual activó una rampa de salida en la pantalla de los funestos hombres lagarto. Más adelante me topé con la primera habitación con trampa: tras superar unos cuantos muros naturales a base de esculpir escaleras en los bloques de piedra, acabé en una pantalla con tres estatuas de hombres lagartos que una y otra vez cobraban vida (y ya no sólo hacían uso de espada, también tiraban de lanza y vomitaban como J. C. MAYERICK tras una noche celebrando la Séptima Copa del Madrid). El truco estaba en destruir las tres estatuas, además de los lagartos de carne y hueso. Con ello conseguiría abrir una puerta en la pared de piedra. En la siguiente estancia lo mismo: casqué las tres estatuas y se acabó, tras lo cual sólo me quedó cojer la llave del cofre de abajo y regresar a la gran entrada de la guarida, aquella de las tres plataformas móviles.

Esta vez la ruta de escape pasaba detrás de las cataratas, hasta llegar a una esquina con dos estatuas, una puerta (en la que usar la llave) y abajo un cofre con un tónico de fuerza dentro. Tras extraer unas hierbas de un cofre depositado al lado de la escalera, utilicé el látigo de hierro para abrirme paso entre las columnas de piedra (lástima que algunas de ellas fueran irrompibles) hasta llegar a una nueva zona de estatuas que cobraron vida (a destruirlo todo, madre). La dificultad vino añadida en la siguiente pantalla, protagonizada por ocho estatuas que tuve que pulverizar de una manera especial. Sólo podrían sufrir daño en el preciso instante de palpitar (volviéndose de color verde) y sólo lo harían nueve veces. De esta forma, sólo tendría una oportunidad de fallar, pero éste no fué el caso y pude mandarlos al otro barrio a la primera. Grabada la partida en el transportador de la pantalla siguiente, el otro no me llevó sino a un camino sin retorno (por el momento). Volví a la pantalla de los transportadores y probé suerte con la escalera de arriba. Un par de habitaciones más adelante (con un tónico de fuerza de por medio) encontré una habitación con una escalera y una puerta cerrada. Pase por el momento de ella y me dirigí a la parte de abajo, a la escalera. Tras atravesar el puente de madera encontré tres círculos de estatuas, las cuales volvieron a la vida en

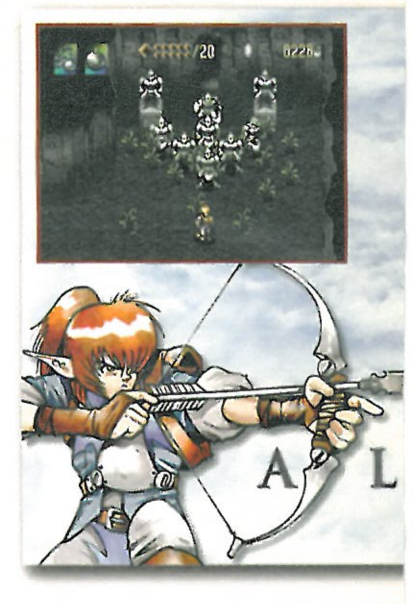


cuanto me coloqué en el centro. Eliminadas todas ellas, salté desde uno de los pedestales del grupo de abajo a la plataforma de la izquierda, y por ella hasta un puente de madera en cuyo extremo encontré un cofre con un cántaro de vida y una palanca. Activada ésta, una plataforma móvil hizo su aparición en lo alto de la pantalla. La estancia siguiente estaba habitada por ocho estatuas (cinco de pega, tres que debía destruir) y un switch en una meseta. Destruida toda forma de vida, y tras pisar el switch, otro hizo acto de presencia en la parte de abajo. Del pedestal vacío a los bloques de roca, y de éstos a la esta-



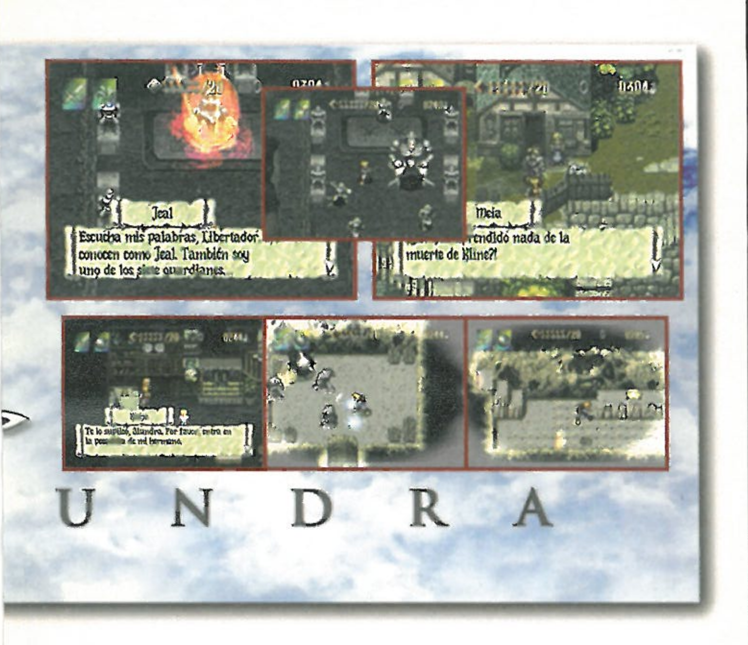
tua, logre llegar al segundo switch, con lo que conseguí abrir una nueva puerta a la derecha. Esta sala resultó ser una trampa en toda regla, ya que tras descubrir y pisar el switch oculto tras los bloques de roca, las ocho estatuas cobraron vida. Por suerte, contaba con la magia de tierra para limpiar de lagartos la pantalla y poder escapar con vida a la sala anterior, en cuya parte inferior se había abierto una nueva salida, tras la cual cobraron vida ocho nuevos hombres lagarto (que pesaditos son). En la siguiente otro tanto de lo mismo, aunque procuré no romper los bloques de roca y usarlos más tarde para alcanzar la escalera de la izquierda. Un poco más adelante, y traspasado un mar de pinchos, pude observar una gran estatua del Anciano Dios Lagarto con una curiosa advertencia. La entrada de la izquierda me llevó hasta una habitación con agua, bolas de pinchos, un switch y, lo que es mejor, otro halcón dorado. La sala siguiente me enfrentó nada menos que contra siete hombres lagartos, que tuve que matar para romper la estatua de enmedio. Luego, puse una bomba en la imagen del Dios Lagarto y decidí regresar hasta aquella habitación en la que vi una estatua parecida. Para mi sorpresa, ésta había

desaparecido también. La buena noticia estaba justo detrás de donde se situaba la estatua, ya que pude recuperar todas las energías perdidas colocándome tan sólo sobre un pequeño triángulo. Tras abrirme paso entre las estatuas de la derecha, pude entrar a otra nueva habitación en cuyo muro superior pude ver una grieta. Tres o cuatro bombas después, del agujero resultante surgieron diez hombres lagarto, que facturé al cielo gracias a la magia de tierra. Del cielo llovió una llave, y decidí regresar hacia aquella puerta cerrada que me dejé unas cuantas habitaciones atrás (de camino hacia allí aproveché para grabar partida y recargarme de magia). Me esperaba el enfrentamiento con el Anciano Dios Lagarto (más conocido como Reptilus Maximus), un gigantón de mucho cuidado escoltado por un imnumerable ejército de hombres lagarto. Con la ayuda de mi espada, y con sólo procurar saltar justo antes de que el Dios estrellara contra el suelo su cuerpo de asno, pude acabar con él. Hecho trizas el Reptilus de las narices, tuve una visión de Jean, otro de los guardianes. Acabada la charla, en la parte superior izquierda de la pantalla encontré dos cofres, uno con el pergamino fuego y otro con el emblema de zafiro. Ya sólo me quedaba utilizar el transportador de abajo y regresar a Inoa para grabar partida y descansar de tanta mazmorra y tanto fulano maligno.



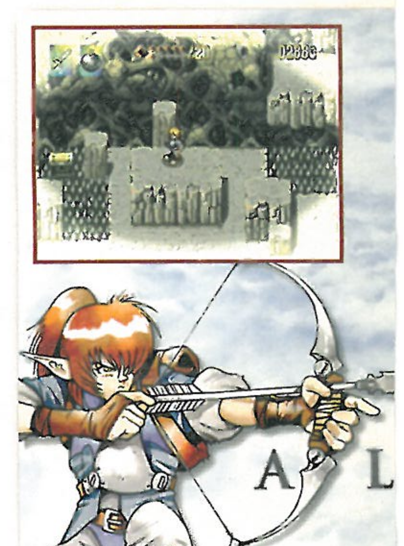
EL SUEÑO DE GILES

Pero la paz y la tranquilidad no son precisamente algo de lo que se goce mucho en Inoa. Nada más entrar en el pueblo, Jess me informó sobre otro habitante enfermo, en este caso el lechugino de Giles. El tío me caía como una patada en las partes, pero me juramenté a salvar a esta gente de Melzas (a todos), por lo que con mucha resignación no tuve otro remedio que acudir a su casa, situada a la izquierda de la fuente. Tras hablar con los presentes, me armé de valor (y unas cuantas hierbas de la tienda de Naomi) y entré en la pesadi-

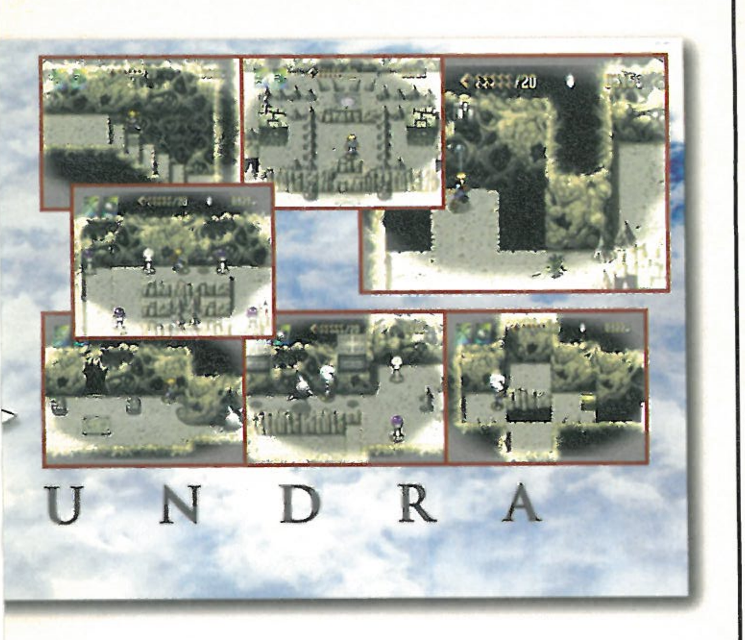


lla del capull... digo, de Giles. La primera elección complicada llegó un par de habitaciones adelante: ante mí tenía una puerta y la derecha una escalera. Entré por la puerta y tras matar a todo bicho viviente, del cielo cayó un cofre. Pero en lugar de sacar algo bueno de su interior, el muy canalla cobró vida e intentó darme un tiento. Eliminado el cofre dentelludo, del suelo surgío un switch que hizo desaparecer el bloque de piedra que vi unas cuantas habitaciones atrás. En el hueco dejado por el bloque encontré unas escaleras que me llevaron a una nueva sala con truco, en la que unas cintas transportadoras me impedían alcanzar el switch de la derecha. La mecánica para alcanzarlo era más facil de lo que parecía en un principio. Destruido el Pukku, un jarrón llovido del cielo fue lo único que necesité para alcanzar la meseta de la derecha. El truco consistía en que, si bien las cintas transportadoras de arriba hacían imposible el andar, las de la parte de abajo estaban más flojas que las glándulas capilares de THE SCOPE. Pulsado el switch, pude comprobar a la salida cómo la habitación anterior se había hecho más grande. A base de empujar bloques y saltar de suelo en suelo pude alcanzar una puerta situada arriba a la derecha (deci-

dí no cruzar por el momento la puerta del centro). Tras ella se ocultaba una nueva sala, en la que descansaba un transportador en el que grabar partida y recuperar vida y magia. También pude obtener dos hierbas, pulsando simplemente los bloques de piedra (situados a derecha e izquierda del transportador) con la ayuda del látigo de hierro. Utilizando esa misma táctica, golpeé el bloque de piedra de la izquierda hacia esa misma dirección, con lo que durante unos breves segundos pude alcanzar la parte izquierda de la pantalla, en cuya pared descansaba una palanca. Tras pulsarla, el suelo cedió bajo mis pies y me encontré en una cueva tapizada de pinchos, con la única compañía de dos barriles, un cofre (con hierbas dentro) y un transportador que no dudé en utilizar para regresar a la pantalla de arriba. En ese momento decidí a probar suerte con la pared de la derecha, y cual fue mi sorpresa al comprobar que tras activar la palanca (y durante un espacio más que breve de tiempo) se había abierto una nueva ruta de escape justo encima del transporador donde grabé partida. Tras liquidar a unos molestos fantasmas, alcancé una sala con ocho pilares, como los que vi en el mundo de las catacumbas. Pero el enigma no iba a ser tan fácil de resolver como entonces. Los pilares debían ser pulsados en un determinado orden y bajo un estricto límite de tiempo. En lugar de

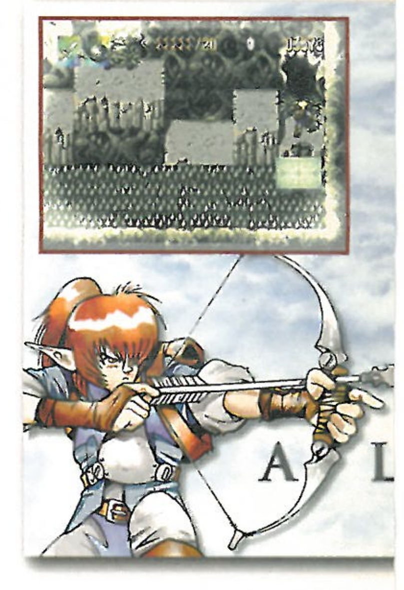


activarlas con la espada, me decanté por el arco (es mucho más rápido) pero aún me costo lo mío iluminarlas todas. Acto seguido apareció por arte de magia un transportador, que sin dudarlo utilicé, y el cual me condujo hasta un pasillo vigilado por dos rocas con rostro humano (por lo menos se parecían a THE PUNISHER). Procurando en todo momento que no me vieran (de hacerlo me bloquearían el camino), me arrojé por el hueco de la izquierda, en el que pude encontrar dos cofres con sendas hierbas en su interior. Oculto tras unos arbusto estaba la palanca que me abriría la puerta del transportador con destino al pasi-



llo de las caras de antes. Me decidí a investigar lo que se ocultaba tras la puerta de arriba (situada entre las dos caras) y encontré la respuesta en un alud de rocas que tuve que esquivar con bastante habilidad para llegar a una nueva habitación con cuatro columnas. Esta vez era preciso golpearlas en una secuencia determinada (Arriba Izquierda, Abajo Derecha, Abajo Izquierda, Arriba Derecha), tras lo cual llovería del techo un jarrón salvador que me permitiría recoger el bloque de cristal de arriba. Sin perder un ápice de tiempo, me dirigí hacia la izquierda (aprovechando que durante unos breves segundos los bloques de piedra estarían suspendidos en el aire) y deposité el cristal sobre el pedestal, con lo que el suelo volvió a ceder bajo mis pies. El piso de abajo tenía otro agujero, por lo que acabé con las costillas herchas migas en la pantalla de los dos cofres de antes. De regreso a la sala de las cuatro columnas, volví a arrojarme al vacío, pero esta vez encaminando mi salto hacia la izquierda. Gracias a eso pude caer in extremis en un lateral del piso de abajo, con un cofre (con un águila dentro) y un bloque de cristal frente a mis narices. Con este último sobre mis espaldas, salté los dos huecos y pronto caí en la cuenta de que

me hallaba de nuevo en el pasillo de las dos rocas con cara. Deposité el cristal en el pedestal de la derecha (pude esquivar las bolas de pinchos de milagro) y de nuevo caí a un piso inferior. Destruidas todas las formas de vida de aquella sala, un nuevo trozo de cristal surgió del techo, albergando pocas dudas sobre lo que tenía que hacer con él. De nuevo inicié una frenética caída por varios pisos (a punto estuve de agarrarme a un saliente de la planta inferior), para acabar en una pantalla con plataformas móviles y un suelo de pinchos. Oculto tras la puerta de la derecha, un transportador me devolvió a la pantalla donde grabé partida la última vez, debiendo rehacer todo el camino. Al segundo intento sí logré acceder al saliente, y entrar de esa manera en una pantalla con dos bichos y una bola de fuego. Muertos todos, salté al vacío para tomar esta vez la puerta bloqueada por las rocas (una bomba, y aquí no ha pasado nada). En ella se ocultaba un cofre con una esencia maravillosa (esa que te resucita nada más morir). De vuelta a la sala de los pinchos, entré en la puerta de la izquierda del todo para recoger el cántaro de vida y regresé para tomar la puerta que me quedaba por explorar. Y lo que encontré superaba mis calculos más pesimistas: un puzzle con 16 interruptores que debían estar encendidos al mismo tiempo (Nota del Autor: es un enigma muy parecido al del panel

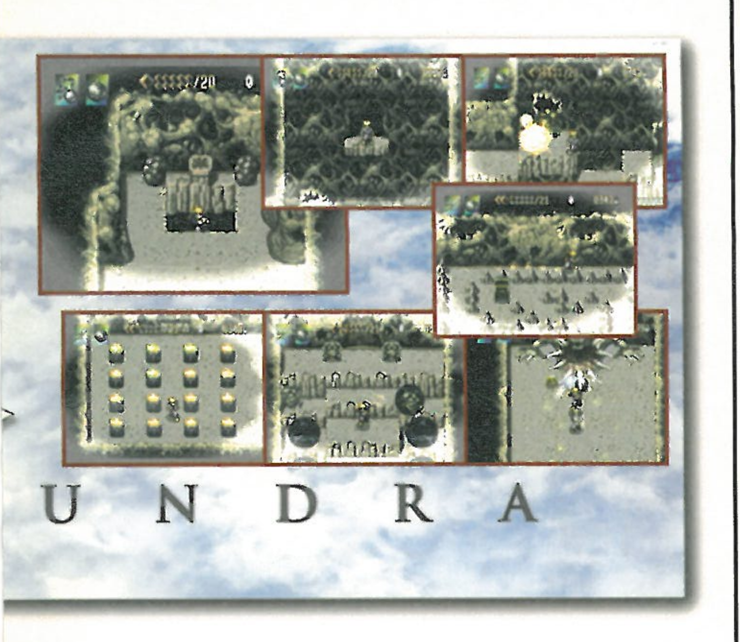


de la habitación de las abejas en el primer RESIDENT EVIL). Si se numeran los switch de la siguiente forma:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

La combinación para resolver el puzzle sería: 2, 8, 9 y 15.

Fulminados los hombres de barro de la siguiente habitación, me decidí a entrar en la puerta de la izquierda, en lugar de afrontar el camino de arriba (lleno de bolas de pinchos). Pulsados los tres switches (que mala leche tenían los condenados) pude acceder a toda una nueva ala de la estancia de cuyo te-

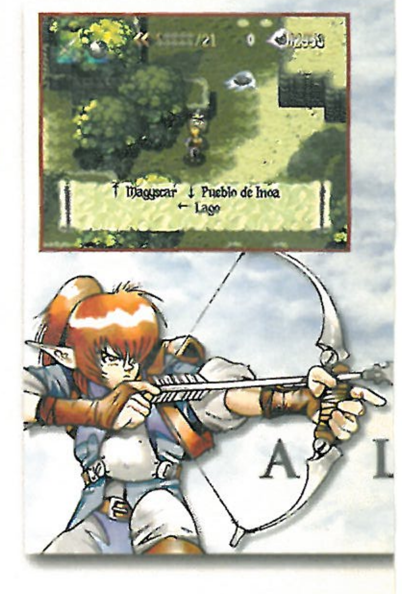


cho pendían unas amenazadoras tablas con pinchos. Justo en la plataforma del medio pude ver una pequeña abertura por la que me tiré, con la buena fortuna de aterrizar sobre un bloque de cristal. Escarmentado ya de caídas anteriores, esta vez lo deposité en el altar desde uno de los lados (el suelo se abrió, como de costumbre) y me decidí a probar suerte con el transportador de la izquierda (encontré un cofre con oro) y regresé para arrojarme por el agujero del altar. Aparte de una estancia con seis estatuas que cobraron vida, no tuve muchos problemas hasta encontrar a Giles, hecho migas, tendido sobre el suelo. Tras reanimarlo un poco, era el momento de destruir a la criatura que había estado atormentándole en sueños. Y esa no era otra que el Final Boss de la pesadilla de Kline, (como Septimus me sacó de ella demasiado pronto, el maldito pudo escapar con vida). La mecánica para acabar con él fue la misma, salvo que ahora necesité tres bombas para hacerle daño y, si pillaba a Giles, acabaría de golpe con toda mi barra de energía. Muerto el gemelo de R. Dreamer tanto Giles como yo pudimos regresar al mundo real, ante la mirada atónita de los presentes. Beumont estaba tan contento que me suplicó que fuera a

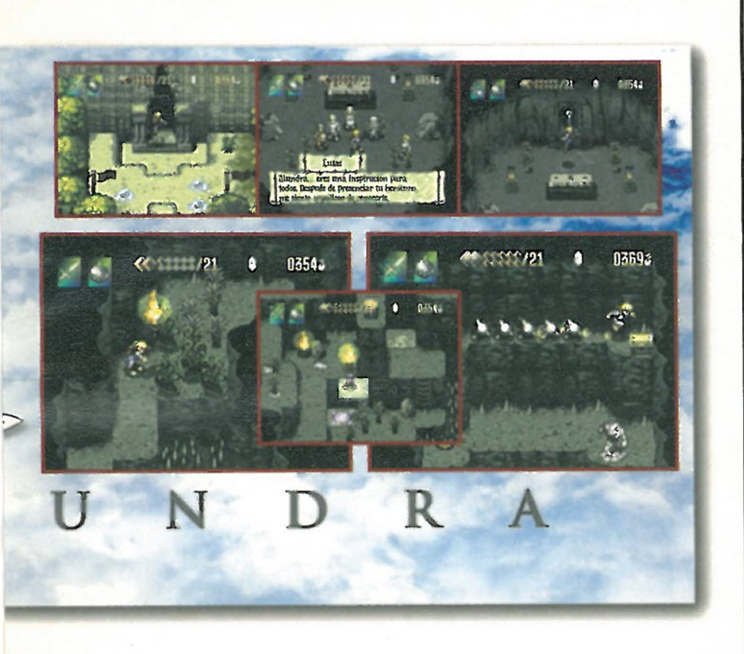
Magyscar, donde estaban todos los del pueblo rezando por la curación de Giles, para darles a Jess y los demás la buena noticia.

AL FIN, MAGYSCAR

No me fué muy dificil encontrar la entrada a Magyscar (todo hacia el norte, desde Inoa) y por el camino pude hacerme además con una buena cantidad de oro, oculta en diversos cofres. Tras recibir los halagos de los habitantes del pueblo que allí se encontraban rezando, un comentario de Jess me hizo sospechar sobre lo que se ocultaba tras el escudo del muro de arriba. Un somero golpe de mi látigo de hierro, y la pared cedió, dejando a la luz un enorme boquete: la entrada a Magyscar.



Unos arbustos de espino me impideron acceder a la parte superior de la primera pantalla, así que me vi obligado a utilizar con ellos una de las múltiples antorchas que adornaban la cueva. Esa sería una de las acciones que más debería repetir dentro de esta mazmorra, teniendo en cuenta la cantidad de espinos dispersados por cada cueva. En esa misma pantalla, en la parte baja, pude ver un transportador para grabar partida, que no dudé en utilizar, así como una palanca. Accioné esta última con ayuda de una flecha, con lo que ante mis ojos apareció la escala salvadora que me permitiría regresar al plano de arriba. Cogí una de las antorchas, salté sobre la plataforma móvil, y achicharré el espino depositado en la parte baja de la pantalla, dejando paso libre hacia otra estancia. En ella pude probar un nuevo tipo de plataforma móvil, cuya dirección podía ser manejada a mi antojo. La utilicé para llegar hasta la derecha y alcanzar una nueva puerta, en la que tras quemar el espino de turno, tuve que usar mediante lógica dos barriles para alcanzar el cofre de arriba y, por tanto, la llave que escondía. Con ella en mi poder, regresé a la primera habitación (aquella en que grabé partida) y la utilicé para abrir la puerta de la de-



recha. En ella pude encontrar a los hombres de barro de costumbre y unos nuevos enemigos, unos cadáveres bastante desagradables y pesados de liquidar. Muertos todos ellos, como llovido del cielo cayó una palanca que sirvió para alcanzar la entrada de la derecha (dejé el cofre de aquella pantalla para más tarde). Ahora me esperaba una nueva cueva, con un gran foso en el centro, dos plataformas móviles y un barril. Con el barril en mi poder, salté a la parte de arriba de la pantalla y gracias al switch hice aparecer tres hermosas antorchas. Una de ellas fue lo único que necesité para abrirme paso hasta la entrada de la derecha. Una gran sala con espinos, hombres de barro y antorchas me esperaba. Haciendo buen uso del fuego pude ir eliminando los espinos de cada pequeña meseta, y tras esquivar las bolas de pinchos, poder alcanzar un nuevo cántaro de vida. De vuelta a la habitación anterior (la de las dos plataformas y el barril) me arrojé al vacío para caer en una pantalla inferior, con suelos encharcados y cantidad de asnos de barro. Con las botas empapadas de agua y a punta de pillar un catarro, pude encontrar tres cofres con 60 monedas de oro y un tónico de fuerza en su interior. En la siguiente estancia pu-

de regresar a la primera pantalla (a salvar partida, madre) y desde ésta a la habitación por donde me arrojé, pero en esta ocasión entré por la puerta de abajo, situada justo al lado del barril. En una habitación tomada literalmente por las goteras, pude acceder (mediante la quema del espino correspondiente) a un cofre con una llave, tras lo cual me adentré hacia la estancia de abajo en la que obtuve otra hierba para mi botiquín. En la sala de al lado hice uso de la llave para abrir la puerta de arriba, en cuyo interior pude encontrar una nueva llave y hierbas como para abastecer a un regimiento. Una trampa de bolas de acero y algunos monstruos fueron las principales dificultades que se me presentaron para alcanzar la parte derecha de la habitación anterior. Tras utilizar la llave me encontré en una gran sala repleta de espinos con unas cuantas tortugas como inquilinos. Dejé que el aliento de las tortugas diera buena cuenta de los espinos que rodeaban el switch de la izquierda. Y tras pulsarlo, un jarrón cayó del techo para que yo pudiera alcanzar la plataforma que me llevaría a otra pantalla. Pero antes tuve que matar a todas las tortugas, o de lo contrario, la plataforma jamás se colocaría al alcance de mi salto. El pasillo siguiente no presentaba ninguna complicación hasta que vi los dos transportadores. Hice uso del derecho, y éste me trasladó hasta un co-

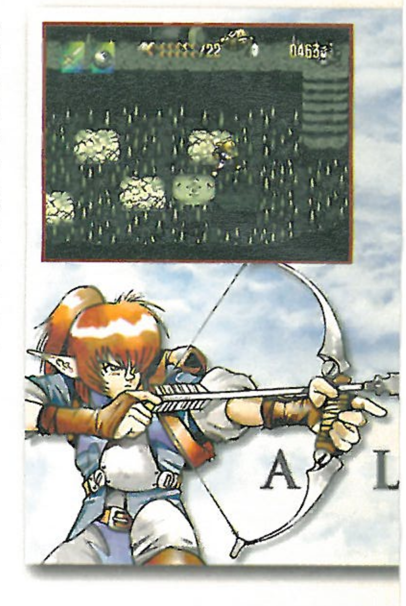


fre con 30 monedas de oro y un nuevo transportador, con el que acabé en una gran sala de suelo espinoso y un número indecente de bolas de pincho cayendo del techo. A la derecha de la pantalla pude encontrar una plataforma móvil con la que me dirigí al margen inferior izquiedo, donde conseguí una nueva llave. Abierto el cofre, regresé a la parte superior derecha de la pantalla para regresar al pasillo de los dos transportadores, y tomar de nuevo el de la derecha. Y luego el del pasillo del cofre. Ahora, sin caerme, tuve que ser un poco hábil a la hora de saltar para alcanzar la parte izquierda de la pantalla, don-

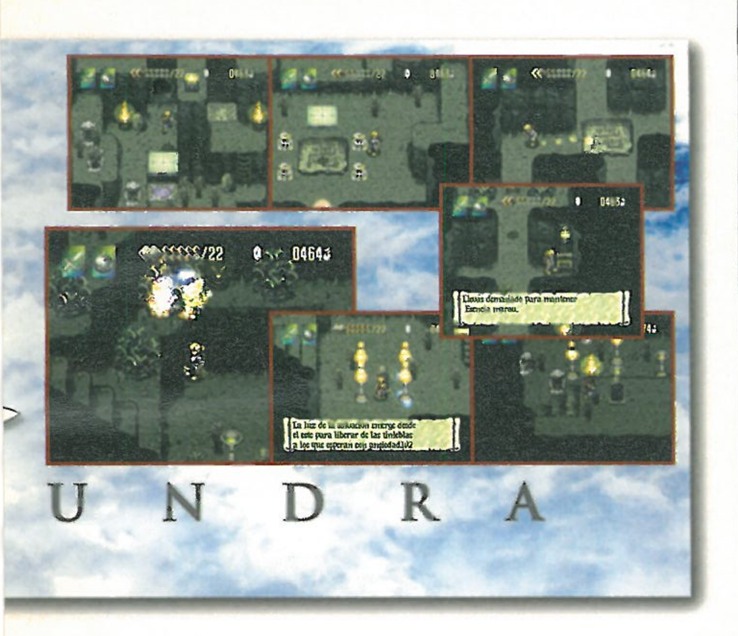


de encontré una puerta, en la que tuve que usar la llave de antes. Tras recoger el elixir mágico del cofre oculto tras los espinos (lo que me obligó a hacer malabarismos con una plataforma móvil y una antorcha) en encontré con otra sala en la que un transportador y unos espinos abajo competían por captar mi atención. Ganaron los espinos, pasé del transportador y me llegué hasta una sala con un gran cañon (y la caída correspondiente) en el centro, un cofre tras unos espinos, dos plataformas y un switch. Nada más pulsarlo, del techo llovieron un barril y una antorcha. Usé el barril para poder alcanzar el borde norte y la antorcha para destuir los espinos. Recompensa: 30 monedas. Al instante de cruzar la puerta de abajo destruí los dos cadáveres de los extremos de la pantalla (de esa manera conseguí que dejaran de parir mosquitos) e hice uso de la plataforma móvil para dirigirme a la piedra del margen inferior derecho y soltar un bombazo. Tras arrojarme por el hueco resultante, hice uso del transportador, con lo que regresé por arte de magia a la primera pantalla de la mazmorra, pero en un punto mucha más alto. Una vez que pisé el switch que tenía enfrente, parte de la pared se derrumbó formando una nueva puerta. Grabé

partida y me decidí a atravesar la nueva puerta. Rodeado de cuatro interruptores, un extraño jeroglífico presidia la estancia. La puerta de la derecha me llevó hasta un pasillo con espinos donde conseguir un elixir mágico, otro de fuerza y una esencia maravillosa. Retrocedí hasta la estancia del jeroglífico y tomé la entrada de la izquierda. Encontré en un laberinto con forma de esvástica, en el que cada extremo acababa en un transportador diferente. Me decidí a tomar primero el de la parte inferior izquierda, el cual me condujo hasta una gran sala con suelo de pinchos, cuya luz era tan tenue que me impedía leer la lápida del centro. Para devolver la luz a la estancia tuve que utilizar las cuatro antorchas con los candelabros de las esquinas, tras lo cual pude leer la inscripción. Esta dejaba claro que en la estancia del jeroglífico debería pulsar hacia arrriba el interruptor situado en la esquina inferior izquierda. Retorné al laberinto de la esvástica y me decidí por el lado superior izquierdo. De nuevo cuatro candelabros, pero sólo tres antorchas. ¿Cómo resolverlo?. Fácil. Dividida en tres pisos, recogí la antorcha situada a la derecha en el piso medio y desde el bajo, y con un salto, la estrellé contra los dos espinos del piso medio que hacían esquina junto a la otra antorcha. Ahora, desde el piso más alto, me dejé caer al medio, justo al lado de la antorcha. La usé contra el espino



plantado a los pies de la escalera y con la última antocha (y por la misma ruta que con la anterior) despejé el camino hacia la palanca que hizo activar la luz de los candelabros. Según la inscripción, el interruptor superior izquierdo debería estar posicionado hacia la derecha. De vuelta al laberinto, tomé el camino inferior derecho. Destruidos los dos cadaveres y las moscas cojitrancas que éstos parieron, no tuve dificultades para encender los candelabros y desvelar que el interruptor inferior derecho debía apuntar hacia abajo. Ya sólo me quedaba pues, la parte superior derecha de la esvástica. En la última



sala, la cosa se complicó bastante. A la dificultad añadida de los hombres de barro, unas goteras apagaron las antorchas en cuestión de segundos, así que tuve que ser más que rápido para encender los candelabros. La solución fue lanzar cada antorcha a su candelabro correspondiente, menos el del sur, el más alejado de todos. Para ese tuve que coger la antorcha y esquivar a los malos para encerderla desde abajo. Hecha la luz, la inscripción me desveló la última posición: el interruptor superior derecho debería estar posicionado hacia la izquierda. Regresé a la sala del jeroglífico para colocar los interruptores en su orden correcto. Con ello conseguí hacer descender la plataforma de arriba hasta el piso de abajo. Ahora que tenía vía libre a una nueva parte de la cueva, decidí volver a la pantalla de abajo, la primera de la mazmorra, para grabar partida, recuperar fuerzas, y prepararme para descubrir el secreto de la misteriosa montaña de Magyscar... De esta forma concluyen las aventuras de ALUNDRA por este mes. El próximo número os contaremos cómo finaliza su odisea dentro de Magyscar, su enfrentamiento contra el cienpiés y mucho más. Esto es sólo el principio de una aventura que os llevará meses terminar.

PITFALL 3D

PLAYSTATION

PASSWORDS Y SECRETOS

Además de las contraseñas para los diferentes niveles, en PITFALL 3D hemos descubierto una serie de passwords de lo más jugoso y entretenido. Ahí van. Con ZEROGHARRY, el protagonista flotará a tu antojo. Para que aumente el tamaño de su cabeza utiliza, BIGHEADHARY. Si deseas que se vuelva flaco, 2DHARRY. Para ver los créditos, CREDITS. 99 vidas pueden ser de gran utilidad si utilizas STEVECRANEME. Para contemplar todas las secuencias FMV de un tirón, PLAYMOVIES. Lo mismo, pero para las tiras de cómic, PITFALLCOMIC. Para quitar al comentarista, STOPTALKING. Para obtener 10 vidas, GIVEMELIFE. Y por supuesto, también hay una versión



del PITFALL original, accesible con CRANESBABY. Dentro de la versión de ATARI 2600 puedes ejecutar una serie de trucos. Si pulsas R1 y R2 simultáneamente, Harry aparecerá



con la cabeza del programador. Si aprietas a la vez R1 y CIRCULO, será la cabeza de la hija del programador la que aparezca. Con R1 y TRIANGULO, a la vez, cuando hay cocodrilos en pantalla, conseguirás que uno diga «Hi, mom» (Hola, mamá). Para obtener vidas infinitas, pulsa L1 y L2 a la vez.

Estos son los passwords:

NIVEL 2: **METROPOLIS**
NIVEL 3: **DEEPDARK**
NIVEL 4: **TEMPLEME**
FINAL BOSS: **GEEHESBIG**
NIVEL 5: **HOTROCKS**
NIVEL 6: **GOINGDOWN**
NIVEL 7: **WOWTHATSHOT**
FINAL BOSS: **BIGWORMGUY**
NIVEL 8: **JAILBREAK**
NIVEL 9: **THUNDERDOMES**
NIVEL 10: **MAGICGARDEN**
NIVEL 11: **SPOOKYMESAS**



CARDINAL SYN

PLAYSTATION

PERSONAJES SECRETOS

Todos los códigos deberán ser ejecutados cuando Press Start aparezca en la pantalla de presentación. Un sonido confirmará que han funcionado. Para luchar como Bimorphia, pulsa DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, CUADRADO. Para jugar como Juni, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO. Para jugar como Kahn, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, TRIANGULO. Para seleccionar a Moloch, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, CUADRADO. Si quieres encarnar a Mongwan pulsa, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, TRIANGULO. Con ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO, sacarás a Redemptor del anonimato. Si prefieres a Stygian, pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, TRIANGULO. Por último, con IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CIRCULO, conseguirás hacer seleccionable a Vodu.









RASCAL

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL



En la pantalla de presentación tienes que acceder a las opciones y moverte al icono que tiene forma de llave. Una vez aquí, pulsa X para introducir el password HOUSE. El juego dirá que se trata de una contraseña válida. Entonces, vuelve a la pantalla de presentación de nuevo y comienza una partida. Si pulsas R1, comprobarás que puedes ir pasando uno a uno por todos los niveles que comprende RASCAL. Y, lo que es más alucinante, con R2 podrás elegir cualquiera de las habitaciones o localizaciones específicas dentro de un nivel. Una vez escogido el lugar al que deseas viajar con este simpático muchacho, bastará con que mantegas pulsado R1 para acceder a él.



VIGILANTE 8

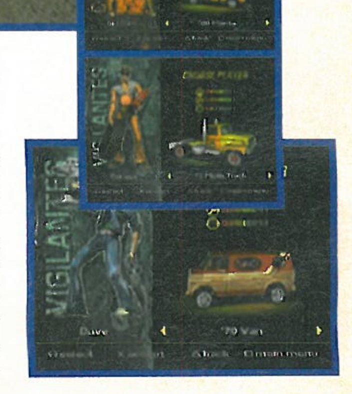
PLAYSTATION

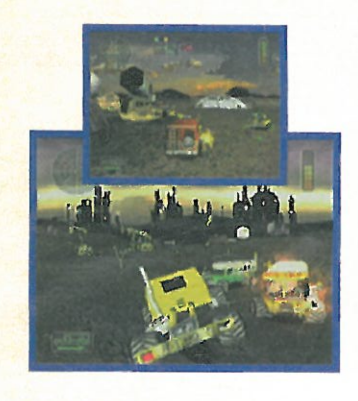
CONSIGUELO TODO

Son muchos los secretos que guarda este grandísimo juego de ACTIVISION, y SUPER JUEGOS te los da prácticamente todos. Por ejemplo, todas las armas incluidas en el juego poseen dos movimientos secretos. En el manual está explicado uno de ellos y a continuación te mostramos los segundos. Para el interceptor de misiles, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO para disparar dos misiles.



Con ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, los Bull's Eye Rocket expelerán una descarga mortífera de 1 a 5 cohetes. El Sky Hammer Mortar puede lanzar una bomba que da la vuelta automáticamente al coche oponente. Para activarla pulsa, ABAJO, ABAJO, ABAJO. Con el Bruiser Cannon podrás hacer bastante daño a tus enemigos con la siguiente combinación, ABAJO, ARRIBA, ABAJO. Por último, la Roadkill Mines, es ca-







paz de plantar 6 minas detrás de tu carrocería con IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA. Ten cuidado, porque las minas se quedan en el lugar donde caigan y si no lo recuerdas, puedes volar por los aires. Una vez terminado el capítulo armamentístico, haremos referencia a los personajes y niveles que permanecen ocultos en el juego. Primero selecciona la opción de Game Status. Elige uno de los pilotos y entonces con WMNNWLHTSCUCLH obtendrás todos los personajes del juego. Ahora, si quieres que tu vehículo adquiera un aspecto realmente espectacular con unas ruedas gigantescas, sólo tienes que cambiar la contraseña anterior por MONSTER_WHEELS» Finalmente, existe la posibilidad de aumentar notablemente la potencia de los misiles teledirigidos. Para obtener esta ventaja, bastará con utilizar DEADLY_MISSILE.



MOTORHEAD

NINTENDO 64

AUTOBUS Y COCHE PATRULLA



Aquí tienes una buena lista de trucos, pero has de tener en cuenta que los records no serán grabados cuando los trucos estén activados en el juego. Si introduces SOFTHEAD como un código en el menú de opciones, harás que el juego vaya más rápido. Para conseguir una vista aérea utiliza, SUPERCAR. Con COWRULES, conseguirás los coches y los circuitos de la segunda división. Si quieres lo mismo pero de la primera división, utiliza el código FRAGTIME. Hay un circuito llamado Nolby Hills al que podrás acceder con TURBOMOS. Con este código obtendrás también los circuitos y coches de primera y segunda división. Para los más impacientes, con LASTCODE se abrirán las puertas a todos los vehiuclos y trazados de todas las categorías. Para que la demo del juego dure cerca de tres minutos, y te muestre ocho coches con efectos especiales de la cámara, introduce como código INSANITY. Si deseas desactivar todos los trucos, pon NOCHEATS y el juego volverá a la normalidada. Si mantienes pulsados simultáneamente L1, L2, R1, R2, CUADRADO y CIRCULO en la pantalla de créditos, se alternarán sus nombres con los que aparecen en la demo. Puedes hacer que un mensaje aparezca en la pantalla de records al introducir como nombre SH4. Ahora vamos con una serie de trucos relacionados con distintas localizaciones del juego. Cuando localices la gasolinera en el circuito Gold Bridge, ve marcha atrás alrededor de los surtidores tres veces en 20 segundos




y, al pasar por la puerta, debes ir a más de 40 Km/h. Si los has hecho bien, el humo tendrá color. Cambiamos de trazado. En Red Rock, encuentra la calle cortada al principio de la larga recta en menos de 30 segundos después de empezar a correr. Conduce marcha atrás a más de 20 Km/h y conseguirás el coche turbo. En Neocity, busca la colina cercana al cine y a la discoteca. Entra en el muro de la primera casa a la izquierda y podrás ver al equipo de programación de MOTORHEAD. Continuamos en Atlantika. Aquí tienes que encontrar el callejón que hay junto al edificio de la estación central. Recorre la distancia desde este punto hasta la esquina izquierda de la parte derecha del edificio en menos de 20 segundos para ver los coches botando. Si quieres transformar a los coches en un modelo tipo Jeep, párate junto a las puertas del club de Black Lotus durante unos 15 segundos. Para alternar con la vista externa, para el coche en el puente durante 10 segundos. Finalmente, en Nolby Hills, dirígete a la puerta izquierda del garage con los logos de DIGITAL ILLUSIONS a unos 75 Km/h y comprobarás que la gravedad del juego disminuirá considerablemente.



FORSAKEN

PLAYSTATION

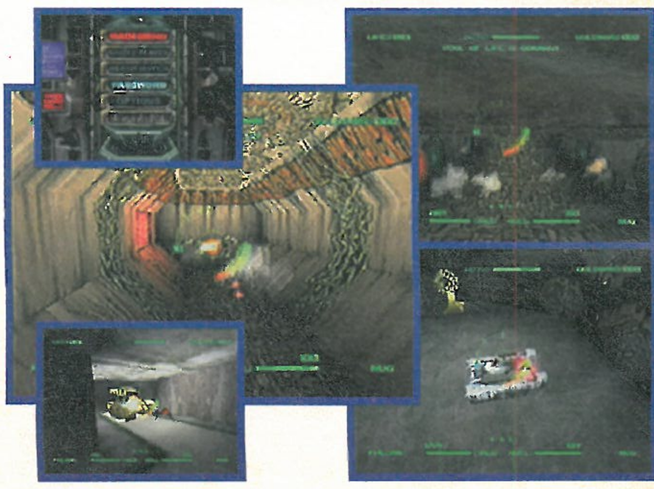
CODIGOS SECRETOS

La dificultad de este juego puede suponer una barrera insalvable para los no iniciados en este género. Si a pesar de todo, deseas fervientemente disfrutar con todos y cada uno de los niveles del Forsaken, te ofrecemos distintos itinerarios. Podrás viajar plácidamente por este mundo, sin sufrir los ataques de tus enemigos, o encarar las batallas sin perder un ápice de energía. En el menú principal, sitúate sobre Opciones. Pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y X. Entrarás en el menú de opciones y podrás comprobar que la última se llama Cheat options. Aquí tendrás la posibilidad de elegir nivel y más.

A continuación te mostramos los passwords para los diferentes niveles del juego:

NIVEL 2: 2JOV6XON
NIVEL 3: GN16643P
NIVEL 4: XD9XS173
NIVEL 5: 6JBDSP1N



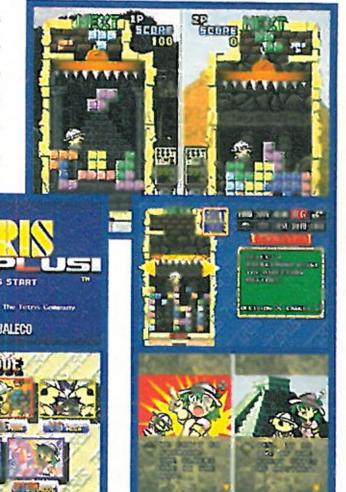


TETRIS PLUS

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL

Para elegir nivel, elige el modo Puzzle y selecciona la opción para introducir password. En cuanto la pantalla de password aparezca, pulsa rápidamente ABAJO, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA. Repite por segunda vez toda la secuencia y finalmente pulsa X. Los colores de la contraseña deberán ser: Azul, Rosa, Verde, Azul, Rosa, Verde. Al comenzar el juego, si todo ha ido bien, deberá aparecer una selección de nivel.



EVERYBODY'S GOLF

PLAYSTATION

CAMPOS AL REVES

Selecciona un campo y pulsa L1 + L2 y entonces pulsa X. A partir de ese momento, podrás hacer el recorrido a la inversa. También puedes elegir a un jugador en la pantalla de selección y, manteniendo apretado L1 y pulsando X, harás que sea diestro o zurdo según tus preferencias.





FORSAKEN

NINTENDO 64

TRUCOS VARIADOS

Todas la combinaciones que encontrarás a continuación han de ser introducidas cuando las palabras Press Start aparezcan en la pantlla de presentación. Si quieres obtener nitros ilimitados, pulsa B, B, R, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, C-ARRIBA, C, IZQUIERDA. Para entrar en un modo psicodélico y distorsionado de FORSAKEN, bastará con pulsar A, R, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO,



C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-ABAJO. También puedes acceder a un modo Wire Frame en el que los gráficos aparecen como el entramado de alambre, con L, L, R, Z, IZQUIERDA, DERECHA, C-ARRIBA, C-DERECHA. Por último, y para los más audaces, existe una modalidad gore del juego que aparecerá pulsando Z, ABAJO, C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-ABAJO.





EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA